Талантливому педагогу — заботливому родителю

Т.Н. Образцова

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Сборник разнообразных игр, способствующих правильному разностороннему психологическому развитию детей. Игры, представленные в книге, рассчитаны на любой возраст – от самых маленьких до подростков. Сборник станет незаменимым помощником родителей и педагогов, которые желают сделать процесс воспитания детей интересным и ненавязчивым.

- Образцова Татьяна Николаевна
  - Введение
  - Глава 1.
    - Делай раз, делай два
    - Считалки
    - «В темноте»
    - «Полицейские и воры»
    - «Кактусы растут в пустыне»
    - «Роботы»
    - «Совет директоров»
    - Кто во что горазд
    - «Мы пойдем гулять»
    - Кто хозяин?
    - Критики
    - «Медвежата на прогулке»
    - Выборы
    - «Далеко-далеко, в густом лесу…»
    - «Кораблекрушение»
    - «Организатор»
    - Объясни, зачем…
    - «Король и слуга»
    - «Режиссер»
    - Кто кого переговорит
    - «Военные действия»
    - «Рассказчик»
    - «Пожарная команда»
    - «Директор фирмы»
    - «Капитан»
    - «Следователь»
    - «Фотограф»
    - Выполняй команду
    - «Новый русский»
    - Правда или ложь?
    - «Полетим на юпитер?»

- «Я с тобой не согласен»
- Глава 2.
  - Съедобное – несъедобное
  - Крест-накрест
  - Игра с мячом
  - «Купи коровку!»
  - «Горячая картошка»
  - «Репка»
  - Игра со скакалкой
  - «Наступление»
  - «Куры и лисы»
  - «Нас только двое»
  - «Самый умный»
  - Загадка
  - Какое оно?
  - «Расскажи анекдот»
  - Музыкальный конкурс
  - Фильмы и актеры
  - Сказочники
  - Какого цвета лето?
  - «Расскажи свой секрет»
  - Комплименты
  - Смех, да и только…
  - «Как тебя зовут?»
  - Смешные вопросы – забавные ответы
  - Кто больше знает
  - «Путешественники»
- Глава 3.
  - «Исповедь»
  - «Стеклянная стена»
  - «Нить Ариадны»
  - «Тише, тише, тишина…»
  - «Меня зовут Авас, а вас?»
  - «А у нас в квартире газ, а у вас?»
  - «Ты кирпичик, я кирпичик, а все вместе – общий дом!»
  - «Я самый лучший, а ты?»
  - «По главной улице с оркестром»
  - «А здесь я буду жить…»
  - «Посмотри-ка на меня!»
  - «Я хороший, я пригожий, а вы?»
  - «Может быть, поговорим?»
  - «Ну-ка, все вместе уши развесьте!»
  - «Леплю, леплю, испечь хочу…»

- «Привет… привет… и три привета утром!»
- «Я подарю тебе этот мир!»
- Волшебный чемоданчик
- Страшилка
- «Сейчас я спою!»
- «Подойди ко мне поближе, я хочу тебя обнять!»
- «А за что? а просто так!»
- Кукла Маша, кукла Даша…
- «Давайте говорить друг другу комплименты!»
- «Мы с тобой похожи? Может быть!»
- «Угадай: кто я?»
- «Я тебе открою тайну!»
- «Раз, два, три – попробуй, повтори!»
- «Королевство кривых зеркал»
- «Зеркало»
- Слово за словом
- «Ритм по кругу»
- Парные интерактивные игры для детей
- «Все наоборот»
- Пантомима
- Театралы
- «Художник, что рисует дождь»
- Спичечный колодец
- Хороший танец
- «Повтори за мной»
- Лабиринт
- Игра в слова
- «Кто больше знает?»
- Имя, город, животное
- Много из одного
- Лучший метатель копья
- В алфавитном порядке
- «Продолжи»
- Описания
- Все совсем наоборот
- «Бросок, еще бросок»
- «Чепуха»
- «Нарисуем совместными усилиями»
- «Наблюдатели»
- «Шляпу сними!»
- Конкурс карикатур
- Спеть песню

○ Глава 4.

- Кто самый внимательный?

- «Мой волшебный сундучок»
- «Повторите!»
- «Садовник»
- «Детектив»
- «Мои друзья»
- Мур-мяу
- «Собаки и петухи»
- Нос, рот…
- «Странная тетушка»
- Веселый календарь
- Алфавит наоборот
- «Солнышко!», «Камешки!», «Заборчик!»
- «А ну-ка, повтори!»
- «Опечатка»
- «Радуга»
- Найди закономерность
- Веселая азбука
- Загадочная строчка
- Имена
- Телеграмма
- «Шпионы»
- «Обманщики»
- «Вы неправы»
- «Шахматные короли»
- Кто больше увидел
- Какого цвета лето?
- «Театралы»
- «Самый внимательный зритель»
- «Шеф-повар»
- «Садовник»
- Самый внимательный читатель
- Один, два, три
- Найди ошибку
- «Земля, воздух, вода»
- «Земля, воздух, вода, огонь»
- «Назови песню»
- «Лучший слушатель»
- Скоростное чтение
- «Фигуры»
- Сколько в слове слогов
- Самая быстрая команда
- Высоко и низко
- «Назови предмет»
- Повторение

- «Что это было?»
- Слова наоборот
- Отгадать слово
- Ам
- Краски
- Фрукты
- «Конь ретивый»
- Ручки
- «Тропинка»
- «Горячий мячик»
- «Что не так?»
- Найди такой же
- Повтори!
- Повторение движений

○ Глава 5.
- Что это такое
- «Телеграмма»
- «Запомни…»
- «Расскажи стихотворение»
- Самый талантливый
- «Интеллектуалы»
- «Математики»
- «Продуктовая база»
- Рассказы о путешествиях
- Любители фантастики
- «Не забудь ничего»
- «Учитель и ученики»
- «Иностранцы»
- «Серая кошка, белая мышь»
- «Дед Мороз»
- Кто лучше знает сказки
- Идем в гости
- «Аквариумные рыбки»
- Алфавит
- «Повара»
- Скороговорки
- «Как пройти домой?»
- «Весна, весна на улице»
- «Как было раньше?»
- Раз, два, три
- «Самый внимательный зритель»
- «Пойдем на прогулку»
- «Слушатели»
- «Хороший рассказчик»

- Кто как выглядит
- Слова
- Цифровые ряды
- «Кукольный домик»
- «Радуга»
- Кто это?
- «Забавный рисунок»
- Запомни и повтори
- «Чей голос?»
- «Что за животное?»
- «Веселый модельер»
- «Дегустатор»
- «Текст»
- «Имена»
- «Остров сокровищ»
- «Фигуры»
- «Сплетенье рук»
- «Жидкость»
- «Стих»
- «Память в движении»

○ Глава 6.

- Гимнастика для воображения
- «Изобретатели»
- «Художники»
- «Препятствия»
- «Что делать, если…»
- «Царевна Несмеяна»
- «Золотая рыбка»
- Уроки сценического искусства
- Сказочные герои
- Что может случиться?
- Новые истории
- «Строители»
- «Диковинный зверь»
- «Сочинители»
- «Секретные материалы»
- «Модельеры»
- «Фильм ужасов»
- «Почемучки»
- Кто, где, когда?
- «Великое открытие»
- «Незабудки»
- «Как угадать?»
- Поздравление

- «Цирк, да и только»
- «Слоник сердится»
- «Похищение»
- «Сказочный бал»
- «Лучший в мире детектив»
- «Животные»
- «Как отпраздновать день рождения?»
- «Фантазеры»
- «Игра без слов»
- «Портрет»
- «Фантазия»
- Историческая игра
- Вопрос – ответ
- «Зоопарк»
- «Фанты»
- «Инопланетянин»
- «Ученик феи»
- «Моя планета»
- «Что бывает горьким?»
- «Дубль раз!»
- «Кто больше?»
- У кого интересней?
- Как связать два слова?
- «Племя Тумба-Юмба»
- Морские фигуры
- Фигура на спине
- «Посмотрел? Передай другому!»
- Чья радуга ярче?
- Не зевай – отвечай!
- Придумай сказку
- «Что бы это значило?»
- «Живая природа»
- «Писатель»
- «О, эта музыка!»
- «Определить цвет»
- Ассоциации
- Построй себе дом
- «Моя маленькая страна»
- Игра в прилагательные
- Когда и где?
- «Гости из будущего»

○ Глава 7.

- «Талантливый собеседник»
- Я говорю – все слушают

- Общение с незнакомыми людьми
- Танцевальные фанты
- Давайте споем
- «Кто носит очки?»
- «Парикмахерская»
- Кто одет лучше всех?
- «Пусть я не учусь хорошо, зато…»
- «Бедные и богатые»
- Умение вести себя в обществе
- «Таланты и поклонники»

- Глава 8.
  - Самый вежливый
  - Точный расчет
  - «Не выдай секрет раньше времени»
  - Дразнилки
  - «Эстафета»
  - «Нарисуй карикатуру»
  - Радость или грусть?
  - Сюрприз
  - Поиск «клада»
  - «Не рассмеяться!»
  - «Спокойствие, только спокойствие»
  - Находчивость и храбрость
  - «Я знаю ответ»
  - «Сохраняй серьезность!»
  - «Взгляд в небо устремив…»
  - «Найди то, не знаю что»
  - «Изображалки»
  - Психологический тренинг
  - Фразы
  - «Узнай героя»
  - «Попробуй, рассмеши!»
  - «Создай эмоциональный образ»
  - «Стойкий оловянный солдатик»
  - «Терпение и труд все перетрут»
  - «На обидчивых воду возят»
- Глава 9.
  - Музыка и цвет
  - «Веселый светофорчик»
  - «Облака, белогривые лошадки»
  - «Слепой»
  - «Я не Бетховен, я только учусь»
  - «Чем пахнет?»
  - «Ням-ням»

- «Куча мала»
- Игра на развитие слуха
- «Юный натуралист»
- «Нас не видно и не слышно»
- «Канатоходец»
- «Музыка и цвет»
- «Прославлялка»
- «Цепочка»
- «Бессловесное послание»
- «Гример»
- Игра на развитие осязания
- «Ветер и парусники»
- «Угадай, чей голосок»
- «Рыжая лиса и зайцы»
- «Гармония»
- «Лесные звуки»

- Заключение

Образцова Татьяна Николаевна
Психологические игры для детей

Введение

Книга «Психологические игры для детей», которую мы предлагаем читателям, представляет собой своеобразную мини-энциклопедию всевозможных игр. Название этой книги отражает ее основной смысл.

Существует множество самых разнообразных игр и для большой, и для маленькой компании. Предназначение любой игры – не только поддержание детского веселья и заинтересованности, но и развитие того или иного ребенка физически, психологически, интеллектуально и т. д. Дети, конечно, не задумываются о том, что игры значительно способствуют их развитию и воспитанию. Они просто играют, получая от этого истинное удовольствие и наслаждаясь счастливыми часами детства. Все это просто замечательно и естественно, однако отношение взрослых людей к детским играм совсем другое.

Для родителей игры – это прежде всего наиболее эффективный способ повышения интеллекта ребенка, возможность выявления скрытых способностей и талантов. Разумеется, при всем при этом взрослые люди не могут не интересоваться играми. Напротив, они стремятся подобрать наиболее подходящие для ребенка, чтобы игры были не просто развлечением, а приятными упражнениями. Вот почему и придумано так много игр, что их пришлось классифицировать на определенные разделы.

Данная книга содержит несколько таких разделов. Каждый из них представляет собой набор специфических игр, имеющих определенное предназначение. Не секрет, что в процессе игры дети не только познают мир, но и знакомятся с человеческой психологией, что происходит благодаря общению и взаимодействию. А из этого легко можно сделать вывод, что психологические игры чрезвычайно полезны и, даже можно сказать, просто необходимы для нормального развития ребенка.

Родители знают, что с маленькими детьми часто возникают различные психологические проблемы. Дети не реже взрослых страдают от непонимания, страха или банальной застенчивости. Все подобные проблемы возникают от невнимания, а виноваты в этом взрослые. Однако в их силах помочь ребенку преодолеть возникшие трудности. Нужно только стремиться к этому, стараться подавить стеснительность, свойственную в той или иной степени всем детям. Однако не следует и перегибать палку, воспитывая в ребенке «хозяина жизни». Во всем нужна мера, и в

тем большей степени это касается психологического воспитания.

Как бы там ни было, мы надеемся, что предложенные игры помогут родителям в решении их проблем. Хочется пожелать, чтобы данная книга стала не единственным пособием на эту тему в вашей библиотеке, чтобы взрослые стремились не только к развитию своего ребенка, но и прежде всего себя. Только в таком взаимодействии возможно достижение искомой цели, каковой является воспитание психологически здорового человека.

Глава 1.
Лучший среди лучших

Делай раз, делай два

Эта игра предназначена в основном для школьников. Она помогает выявить в группе играющих лидера.

Перед началом обговаривается, что ребята должны все движения совершать одновременно. По команде ведущего: «Делай раз», все должны поднять стулья вверх. После этого ведущий объявляет, что он не будет больше ничего говорить. Важно заметить игрока, который первым подаст команду опустить стулья.

Далее по команде ведущего: «Делай два», каждый начинает бегать вокруг своего стула, а по команде одного из игроков все должны одновременно сесть на стулья. У тех играющих, которые подавали команды в первом и во втором случае (особенно если это был один и тот же человек), есть задатки лидера.

Считалки

Рекомендована игра для детей старшего возраста и подростков. Она поможет выявить лидерские способности у игроков.

Играющие закрывают глаза, а ведущий предлагает им досчитать, например, до десяти (число может быть произвольным). Условия счета таковы: нельзя говорить ничего постороннего, кроме чисел, а каждое из них должен произносить только один игрок. Если любые двое ребят заговорят одновременно, игра начинается сначала.

Так как играющие сидят с закрытыми глазами, они не могут увидеть, кто собирается говорить, и не могут подать друг другу никаких знаков. В итоге наверняка останется человек, произнесший чисел больше всех. Он-то и является в этой компании лидером.

«В темноте»

Интересна игра детям школьного возраста. Несмотря на название, ее совершенно необязательно проводить при выключенном свете, даже наоборот, ведущему придется наблюдать за играющими, за тем, кто как себя ведет. Такое название дано из-за того, что играющим предстоит сидеть с закрытыми глазами в течение всего действия.

Ведущий заранее предлагает определенную тему. Игра годится для любого тематического вечера в школе, в этом случае вопрос для обсуждения придумать проще, а игра поможет не только выявить лидера, но и поговорить о важных проблемах.

Стулья для играющих и для ведущего расставляют по кругу. Задается тема, и участники игры высказывают свои мнения, так постепенно завязывается обсуждение. И тут ведущий просит всех закрыть глаза и только потом продолжить разговор.

Необходимость разговаривать с закрытыми глазами сначала смутит играющих, и первое время беседа будет двигаться медленно или прерываться. Задача ведущего – поддерживать разговор, заинтересовать собеседников, помочь им расслабиться и таким образом создать предпосылки для доведения беседы до ее логического завершения.

Особенности игры «В темноте» следующие.

Во-первых, сидя с закрытыми глазами, играющий не видит, кто собирается говорить, поэтому решение «вступать или не вступать в разговор» зависит только от него.

Во-вторых, когда у человека закрыты глаза, его мимика становится более выразительной. Ведущий может наблюдать за выражениями лиц играющих, за сменой настроений и реакцией на те или иные фразы.

Те ребята, которые говорят уверенно даже с закрытыми глазами, спокойно реагируют на ответные реплики, не останавливаются, если начинают говорить одновременно с кем-то еще, наделены наиболее сильно развитыми лидерскими способностями.

Тем же, кто очень чувствительно относится к репликам других, нужно помочь развить уверенность в себе.

«Полицейские и воры»

Предназначена игра для детей старшего возраста. Интереснее всего организовывать ее в лагере или доме отдыха, где дети долгое время находятся вместе, так как она может продолжаться несколько дней.

Собираются играющие, и ведущий пишет на небольших листках бумаги имена и фамилии всех присутствующих. Их сворачивают, перемешивают и раздают играющим произвольным образом.

Каждому достается бумажка с чьим-то именем. Желательно (но не обязательно), чтобы дети были знакомы друг с другом.

Особенность этой игры состоит в том, что каждый играющий является и «полицейским», и «вором» одновременно. Суть в том, что каждый игрок считает себя полицейским, но для того игрока, который получил бумажку с его именем, он является вором, которого надо изловить. Естественно, играющий не знает наверняка, кто именно за ним охотится, это можно выяснить, только наблюдая за остальными участниками игры.

Задача каждого играющего – встретиться со своим «вором» один на один, показать ему бумажку с его именем и сказать: «Ты пойман». Тогда «вор» отдает «полицейскому» свой листок с чьим-то именем и выбывает из игры. Теперь уже другой играющий становится «вором» для удачливого «полицейского».

Игра продолжается, пока не истечет срок, заранее обозначенный и известный всем участникам.

Ведущийдолжен вести список задержаний, чтобы знать, кто сколькопоймал «воров». На основании этого списка можно сделатьвыводы о наличии лидерских качеств у того или иного игрока: кто произвел больше задержаний, тот наиболее активени наверняка сможет быть лидером в этой группе.

Игра полезна для всех игроков, поскольку она способствует развитию активности и контактности каждого участника. Естественно, ведущий должен быть достаточно тактичным и корректным, подводя итоги, и ни в коем случае не говорить, что кто-то произвел наименьшее количество задержаний, и поэтому ему никогда не суждено стать лидером. Ведь, бесспорно, в этой игре, как и в любой другой, огромную роль играет случай.

«Кактусы растут в пустыне»

Предназначена игра для детей дошкольного возраста.

Все встают в круг, берутся за руки, ходят и говорят:

«Кактусы растут в пустыне, кактусы растут в пустыне…» Ведущий стоит в центре круга, иногда поворачивается. Неожиданно кто-нибудь из играющих выпрыгивает из круга и кричит: «Ой!». Он обязательно должен сделать это так, чтобы ведущий в этот момент его не видел, а соседние с ним игроки сразу сцепляют руки. Если ведущий увидит, как кто-то собирается выпрыгнуть, он дотрагивается до его плеча, и тот остается в общем круге.

Ведущий спрашивает: «Что с тобой?»

Играющий придумывает любой ответ, связанный с кактусом (например: «Я съела кактус, а он горький» или «Я наступил на кактус»).

После этого играющий возвращается обратно в круг, и выпрыгивать могут другие. Самое главное условие – не повторяться, отвечая на вопрос ведущего.

Те дети, которые чаще всех оказываются вне круга, наиболее активны и обладают большими лидерскими способностями.

«Роботы»

Заинтересует игра детей примерно 10—12 лет.

Все играющие выстраиваются в ряд вдоль нарисованной на полу мелом линии, поставив ноги на ширине плеч так, чтобы правая нога каждого стояла рядом с левой ногой соседа справа, а левая нога – рядом с правой ногой стоящего слева. Теперь можно связать ноги соседей, находящиеся рядом.

Перед линией участников в 4—5 м рисуется мелом другая, параллельная первой линия. Цель играющих – дойти до этой линии, причем после каждого падения все должны вернуться к первой линии и начать все сначала.

Проблема состоит в том, что ноги ребят привязаны к ногам соседей. Самый легкий способ дойти до нарисованной линии – это рассчитаться на первый – второй и шагать под счет: первые номера – с правой ноги, а вторые – с левой. Но если играющие этого не знают, им сначала придется немало потрудиться, прежде чем они догадаются, что надо делать.

Нужно обратить внимание на того человека, который это предложит и будет считать вслух.

Можно и усложнить задачу, запретив ребятам общаться друг с другом. Тогда после нескольких попыток один из группы медленно пойдет вперед, а остальные будут шагать, подстраиваясь под него. Именно он и есть лидер этой компании.

«Совет директоров»

Игра предназначена для школьников старшего возраста.

Большинство ребят представляют, что такое совет директоров, по фильмам. Можно предложить им устроить нечто подобное дома.

Ведущий должен заранее придумать для каждого играющего роль, изложить на отдельных листочках цели и возможности каждого персонажа и раздать листы игрокам. Чтобы игра получилась захватывающей, необходимо, чтобы у некоторых участников были противоположные интересы.

Правила игры следующие: разрешается вступать в союзы с другими играющими, запрещается отступать от цели, подставлять других игроков и превышать полномочия, полученные в начале игры.

Выигрывают те, кто раньше добьется своей цели. Именно у этих игроков сильнее всех развиты лидерские способности.

Ведущий должен обратить внимание на то, как участники игры разговаривают, чтобы понять, какие их качества нужно развивать в первую очередь.

Кто во что горазд

Эта игра предназначена для детей младшего школьного возраста. Она научит серьезно и ответственно относиться к роли лидера.

Всем предлагается приказать ведущему что-нибудь сделать. После того как все приказания произнесены вслух, игрокам сообщают правила игры. Они заключаются в том, что каждый играющий сам должен выполнить свое приказание. Если ребенок, придумывая задание, не позаботился о том, легко ли его выполнить, в следующий раз он будет серьезнее.

«Мы пойдем гулять»

Игра, предназначенная для дошкольников и младших школьников, научит ребят убеждать других, а не навязывать собственное мнение.

Ведущий говорит: «Мы идем гулять в лес. Пусть каждый скажет своему соседу справа, что ему нужно взять с собой, и объяснит, почему именно эта вещь понадобится на лесной прогулке».

Далее ведущий называет каждому предмет, который нужно взять. Лучше, если эта вещь не подходит для лесной прогулки, так игра получится интереснее.

Когда играющие по очереди поговорят с соседом, ведущий объявляет, кого он возьмет на прогулку, а кого нет. Делает он это так: если играющий просто сообщает соседу, что нужно взять, но не может подробно объяснить причину, его на прогулку не берут.

Если же играющий старается убедить соседа в необходимости захватить тот или иной предмет и придумывает невероятные причины, приводит различные доводы, его непременно надо взять.

Лучше, если в то время, когда двое разговаривают, остальные будут их слушать и делать для себя выводы. Тогда тем, кого не взяли на прогулку, легче впоследствии исправиться.

Далее ведущий объясняет, почему он одних взял, а других – нет. «Штрафники» исправляются, и все вместе идут гулять.

Кто хозяин?

Ребята школьного возраста в процессе игры научатся правильно и убедительно аргументировать свои слова. Лучшие результаты получаются тогда, когда играют ребята, не знакомые друг с другом.

Поставьте в кружок стулья по числу играющих, плюс еще один стул для ведущего, объясняющего все правила и следящего за игроками. В центре круга поставьте небольшой круглый стол с несколькими предметами, их должно быть не меньше, чем играющих за столом. Все садятся на стулья.

Сначала надо познакомиться. Делается это так: ребята разбиваются на пары и в течение 5 минут общаются в парах, стараясь узнать о соседе как можно больше. Если играющих нечетное число, один из них общается с ведущим.

По истечении 5 минут каждый рассказывает о своем соседе от своего имени, то есть – не «мою соседку зовут Маша», а «меня зовут Маша». Такой способ знакомства позволяет расслабиться и чувствовать себя спокойнее, кроме того, стандартные факты биографии, преподнесенные таким забавным образом, гораздо легче запоминаются.

С помощью какой-нибудь считалки из числа играющих выбирается ведущий, который и начинает игру. Для него распорядитель игры выбирает на столе любой предмет и предлагает игроку подобрать хозяина этому предмету среди остальных ребят, причем сделать это нужно, основываясь на личных качествах человека или на событиях его жизни. Например: «Вот этот носовой платок наверняка принадлежит Маше, так как она очень любит гладить, а этот платок отлично отглажен». При этом можно приводить разное количество аргументов.

После того как для вещи подобран хозяин, она убирается со стола, а из оставшихся игроков выбирается следующий ведущий, и т. д. В конце игры в качестве призов всем раздаются те вещи, хозяевами которых они признаны.

Данная игра направлена, в первую очередь, на преодоление стеснительности у детей.

Критики

Эта игра, предназначенная для подростков преимущественно 13—15 лет, позволяет развить лидерские качества у них.

В нее можно играть в школе, во время соответствующего урока или на классном часе под руководством учителя, выступающего в роли ведущего.

Подростки делятся на две команды. Ведущий заранее придумывает несколько проблемных ситуаций. Одна из них сообщается командам. В течение 4—5 минут играющие обсуждают возможные решения проблемы. Нужно обратить внимание на участника, направляющего и поддерживающего обсуждение.

Дальше ведущий от каждой команды вызывает по одному представителю, который предлагает свое решение и объясняет, как оно возникло. Вероятнее всего, это будет именно тот игрок, который направлял обсуждение в течение всех 5 минут.

После этого команда 2—3 минуты обсуждает чужое решение, выясняет его достоинства и недостатки, представляет, что произойдет, если применить его на практике.

По истечении этого времени ведущий опять вызывает по одному игроку (это не должны быть те, кто выступал в первый раз). Они представляют критику решения другой команды. Необходимо заметить, что критика должна отмечать как отрицательные, так и положительные стороны решения.

По желанию играющих можно повторить игру, предложив командам другую ситуацию.

Очень важно сразу настроить играющих на серьезный и спокойный тон общения, иначе обсуждение недостатков может перерасти в ссору. Ведущий должен внимательно следить за всеми и предотвращать появление скандалов. То, что команда не только слушает критику, но и сама выступает с нею, поможет играющим научиться правильно ее воспринимать.

«Медвежата на прогулке»

В такую игру полезно вовлечь детей дошкольного и младшего школьного возраста. В нее можно играть в детском саду или на празднике в начальной школе.

Сначала ведущий говорит: «Вы все – маленькие медвежата, вы гуляете по лугу и собираете сладкую землянику. Один из вас – самый старший, он следит за всеми остальными».

Звучит веселая музыка, дети ходят по комнате и изображают из себя медвежат – переваливаются, делают вид, будто собирают ягоду, напевают песенки.

В это время ведущий выбирает одного играющего и, когда музыка останавливается, объявляет, что он и есть старший медвежонок. Его задача (объявляется заранее) – как можно быстрее проверить, все ли медвежата на месте, то есть дотронуться до плеча каждого игрока.

После того как он удостоверится, что никто не потерялся, игра возобновляется, а через несколько минут ведущий назначает другого старшего. Игра идет до тех пор, пока все не побывают в этой роли. Тот, кто выполнит это задание быстрее всех, объявляется самым быстрым и самым старшим. Естественно, это получится только у того, кто будет действовать спокойнее и организованнее, чем остальные. В конце игры ведущий объясняет, почему выигравший смог выполнить задание лучше, чем остальные.

Игра «Медвежата на прогулке» позволяет детям научиться быстро реагировать на задание и правильно организовывать свои действия. Ее можно проводить довольно часто, изменяя медвежат на котят, цыплят, слонят и т. д.

Выборы

Подходит игра для детей старшего дошкольного и школьного возраста, лучше для большой компании.

Ведущий сообщает, что играющие должны выбрать «президента», который в течение игры будет ими руководить. Правила такие: каждый кандидат выдвигает себя сам, но не голосует ни за кого.

Нужно обратить внимание на тех, кто предложил свою кандидатуру, в каком порядке и каким образом это было сделано. Если играющего подталкивали и уговаривали, значит его способности нужно развивать, если же ничья помощь не потребовалась – ребенок стремится быть лидером.

Через несколько минут в компании образуются две группы: «кандидатов» и «избирателей». В дальнейшем ведущий именно так и должен их называть. Цель каждого «кандидата» – попасть в «президенты», цель «избирателей» – избрать хорошего «президента» и не поддаться на уговоры остальных.

Предвыборная кампания «кандидата» должна представлять собой план проведения оставшегося вечера.

Дети, особенно дошкольники и младшие школьники, склонны преувеличивать свои возможности и неправильно рассчитывать силы, поэтому ведущий должен предупредить, что когда «президента» изберут, ему придется в действительности осуществлять все обещанное.

Из того, кто какую программу выбрал, тоже можно сделать несколько выводов. Если то, что обещает играющий, красиво и осуществимо, этот ребенок – прирожденный лидер, а если программа из разряда нереального, значит чувство ответственности у этого ребенка развито плохо, что свойственно большинству детей.

И вот наступает долгожданный момент – выборы! Каждый «избиратель» уходит в комнату, где находится ведущий, и сообщает ему имя одного «кандидата». После окончания процедуры ведущий объявляет избранного «президента».

На этом игра заканчивается, дальше праздник идет своим чередом, а «президент» постепенно воплощает в жизнь свою программу.

Игра развивает чувство ответственности, умение убеждать других, помогает ведущему определить, насколько ребенок стремится проявить себя.

«Далеко-далеко, в густом лесу…»

Игра – для дошкольников. В этом возрасте лидерские качества проявляются довольно ярко, обычно они непосредственно связаны с умственным или физическим превосходством. С возрастом эти качества могут пропасть, если их не развивать.

Играющие садятся на стулья, закрывают глаза, и ведущий объясняет правила: произносится фраза «далеко-далеко, в густом лесу… кто?» Один из играющих отвечает, например: «лисята». Если произносятся несколько ответов одновременно, ведущий не принимает их и повторяет фразу еще раз. Иногда играющим бывает сложно решить, кто должен отвечать, но ведущий не должен вмешиваться и дать ребятам самим разобраться.

Когда единственный ответ получен, ведущий говорит следующую фразу: «Далеко-далеко, в густом лесу лисята… что делают?» Ответы принимаются по тем же правилам.

В эту игру можно играть довольно долго, пока не надоест. Или – когда первая фраза станет достаточно длинной, можно начать сначала. Единственное условие: все фразы должны начинаться одинаково: «Далеко-далеко, в густом лесу…»

Обычно получается так, что один или несколько игроков отвечают больше всех. На них стоит обратить внимание – именно они обладают наиболее развитыми лидерскими способностями.

«Кораблекрушение»

Игра – для детей дошкольного и школьного возраста.

Ведущий объявляет: «Мы плыли на большом корабле, и он сел на мель. Потом поднялся сильный ветер, корабль снялся с мели, но мотор сломался. Шлюпок достаточно, а вот рация испортилась. Что делать?»

Ситуация может быть и другой, главное – чтобы из нее существовало несколько выходов.

Ребятишки обсуждают создавшуюся ситуацию и рассматривают все возможные выходы из нее. Кто-то предлагает один выход, кто-то – другой. Важно обратить внимание на того, кто активнее всего принимает участие в обсуждении, отстаивает свое мнение.

В итоге обсуждения играющие сообщают ведущему свой выход из ситуации, а он рассказывает им, что из этого получилось. Естественно, результат должен быть удачным. Ведущему нельзя допустить «раскола» среди играющих, то есть того, что одна половина ребятишек выберет один вариант, а вторая – другой.

«Организатор»

Предназначена игра для детей младшего и среднего школьного возраста. Сначала выбирается судья. Он должен внимательно наблюдать за ходом игры, чтобы впоследствии выявить лучшего организатора. Затем по очереди все должны попробовать себя в роли ведущего. Ведущий придумывает определенный сценарий игры и объясняет остальным, что они должны делать. Задача судьи – внимательно наблюдать за сценариями, придуманными каждым из игроков. После этого судья выбирает лучший сценарий. Соответственно, игрок, придумавший и поставивший его, будет считаться победителем. Ему присваивается звание «лучший организатор».

Объясни, зачем…

Игра рассчитана на детей 10—12 лет.

Выбирается ведущий. Он должен по очереди обращаться ко всем участникам с различными предложениями. Например, одному из игроков предложите сходить на улицу и спросить у первого попавшегося человека дорогу к ближайшему спортивному клубу или что-нибудь еще. Другого пошлите на кухню, чтобы он там приготовил что-нибудь вкусное.

Задача ведущего – придумать убедительное объяснение, чтобы заставить игроков выполнять приказы. Например, предлагая пойти на кухню и приготовить еду, ведущий может объяснить, что это необходимо, так как всем пора подкрепиться, угостить соседей, родителей и т. д. Ведущий дает задание каждому из игроков, потом сам встает на их место, а его место занимает кто-то другой.

Победителем становится тот, кто быстрее и точнее заставит всех участников игры выполнять предложенные задания. Именно у этого ребенка наиболее развиты лидерские качества.

«Король и слуга»

Для детей среднего школьного возраста.

В начале игры выбирается судья, который внимательно наблюдает за всеми действиями ребят. Остальные игроки делятся на пары – один в роли «короля», другой – его «слуги». «Король» должен четко и ясно отдавать приказы, а «слуга» – быстро и точно их выполнять.

Приказы могут быть разными; например, «слуге» надо развеселить «короля» любым способом, потом – рассказать ему сказку, спеть песню и т. д. Судья внимательно наблюдает за всеми. Победителем станет тот «король», который сможет заставить «слугу» исполнять приказы особенно старательно. Затем игроки меняются местами, «короли» становятся «слугами» – и наоборот.

«Режиссер»

Игра рассчитана на детей 10—12 лет.

Выбирается ведущий. Он будет «режиссером», а все остальные – «актерами». «Режиссер» должен рассказать какую-то сказку или сюжет фильма и после этого дать каждому из «актеров» роль. Например, один участник игры получает роль Красной Шапочки, другой – Серого Волка. Задача ведущего – объяснить, почему именно эта роль лучше всего подходит тому ипли иному участнику игры.

В свою очередь, игроки по возможности должны отказываться от предлагаемых им ролей, так что ведущий должен привести массу доводов, чтобы доказать свою правоту. После этого каждый из игроков дает свою оценку ведущему, можно по пятибалльной шкале. Затем ведущим становится другой, и игра продолжается. Когда все участники попробуют себя в роли «режиссера», можно подвести итоги. Победителем окажется тот игрок, которого все участники оценят наиболее высоко. Именно он и будет считаться обладателем лидерских качеств.

Кто кого переговорит

Для детей среднего школьного возраста.

В начале игры выбирается ведущий. Он по очереди обращается ко всем ребятам, задавая им различные, достаточно каверзные вопросы, на которые ответить сразу не так-то легко. Каждый должен дать свой ответ на эти вопросы. Если игрок не может ответить, ведущий задает наводящие вопросы до тех пор, пока не получит ответа.

Варианты вопросов могут быть самые разные, главное – добиться от игрока ответа. После беседы с каждым из участников ведущим становится кто-то другой. Победителем объявляется тот, кто, будучи ведущим, смог добиться от игроков наиболее точных ответов на свои каверзные вопросы. Он, соответственно, и является обладателем лидерских качеств достаточно высокого уровня.

«Военные действия»

Игра рассчитана на детей младшего школьного возраста.

Ребята делятся на две команды. В каждой должен быть «полководец», остальные – «воины». «Полководец» разрабатывает план «военных действий», а остальные должны ему подчиняться. Задача «полководца» – постараться так организовать свое «воинство», чтобы все члены команды четко выполняли его приказания. Он должен придумывать различные способы «нападения» на другую команду, достаточно интересные, и саму игру организовать весело и увлекательно. Если «полководец» не может повести за собой «воинов», его немедленно переизбирают. Обладателем лучших лидерских качеств в конце игры можно признать того «полководца», чья команда победила.

«Рассказчик»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он должен рассказать присутствующим что-то интересное. При этом он может либо сам придумать рассказ, либо пересказать что-нибудь прочитанное или увиденное. Его задача – постараться заинтересовать всех участников игры.

Если кто-то из игроков будет мешать ему, рассказчик должен принять какие-то меры. Например, он может попросить его помочь, то есть изобразить кого-то из героев своего рассказа, или найти какое-то другое задание. И если рассказчику удается осуществить все им задуманное, ему засчитывается несколько очков. Каждый из игроков должен дать по пятибалльной шкале свою оценку поведению рассказчика.

Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не перебывают в роли ведущего. Победителем становится тот из игроков, кто наберет больше очков. У него наиболее ярко выраженные качества лидера.

«Пожарная команда»

Для детей дошкольного возраста.

В начале игры выбирается ведущий. Остальные игроки представляют из себя «пожарную команду». Ведущий должен отправить их «пожар» тушить. Игроки должны бегать, суетиться и совершать какие-то бестолковые действия. Задача ведущего – суметь их «собрать» и заставить «потушить пожар». В результате каждый игрок дает по пятибалльной шкале свою оценку поведению ведущего.

Затем игроки меняются местами – ведущим становится кто-то другой. Игра повторяется. Далее каждый из игроков снова дает свою оценку поведению ведущего. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из игроков не окажется на месте ведущего. Победителем будет тот, кто получил больше баллов.

«Директор фирмы»

Игра для детей 10—13 лет.

Выбирается «директор». Остальные будут его «подчиненными». «Директор» должен придумать дело каждому из игроков. Далее начинается сама игра. Каждый выполняет свою роль, а «директор» контролирует «подчиненных». В «работе» должны постоянно происходить какие-то неприятности: например, «фирма» оказывается на грани разорения или на нее нападают «рэкетиры», либо ломается «оборудование» и т. д. «Директору» предстоит решать все возникающие проблемы. Потом каждый из игроков дает свою оценку действиям «директора» по пятибалльной шкале.

Продолжается игра с другим «директором». После того как каждый участник игры побывает в этой роли, следует подвести итоги. Победителем становится участник игры, набравший больше всех очков. Как правило, именно у этого ребенка наиболее развиты лидерские качества.

«Капитан»

Игра для детей младшего школьного возраста.

В начале игры выбирается ведущий – «капитан». Остальные игроки делятся на две команды. Первая команда – «матросы», а вторая – «пираты». «Капитан» отдает различные приказания, а «матросы» должны их выполнять, но только в том случае, если приказания четкие и ясные. Когда на «матросов» нападают «пираты», «капитан» должен продумать план «боя». В конце игры каждый из игроков дает свою оценку действиям «капитана» по пятибалльной системе.

Игра продолжается, но уже с другим «капитаном». Когда каждый попробует себя в роли «капитана», подводятся итоги. Победителем станет участник, набравший больше очков.

«Следователь»

Для детей среднего школьного возраста.

В начале игры выбирается ведущий – «следователь». Далее все игроки совместными усилиями придумывают ситуацию, которую «следователь» должен разгадать. Например, соседка только что вышла из дома. «Следователь» должен угадать, куда она собирается. Для этого ему следует сначала опросить игроков, которые хорошо ее знают. Игроки могут сказать, куда обычно ходит соседка в это время, – в магазин, в гости или на работу. Иногда «следователь» может попросить кого-то из игроков помочь ему. Он дает ему точное задание, например, предлагает отправиться к дочке соседки, чтобы узнать, куда ушла ее мама.

Главная задача ведущего – придумывать точные задания участникам игры. После этого каждый игрок дает свою оценку действиям «следователя». Затем игра будет продолжена, но ведущим становится уже другой. Победителем считают того, кто наберет больше очков. В этой игре можно взять за основу сюжет какого-то фильма или книги.

«Фотограф»

Игра для дошкольников.

В начале игры выбирается ведущий – «фотограф». Ведущий должен сделать интересные «фотографии», значит ему надо усадить остальных ребят по своему усмотрению. «Фотографу» предстоит действовать быстро и четко. Кому-то из участников игры он может предложить роль учителя – следовательно, тому надо принять соответствующую позу. Кто-то может стать «полицейским», кто-то «актрисой», кто-то «фокусником».

Каждый из игроков дает свою оценку действиям «фотографа» по пятибалльной шкале. Далее игроки меняются, «фотографом» становится другой. Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не побывают в роли «фотографа». А чтобы игра была еще интереснее, можно взять «полароид» и делать моментальные снимки. У лучшего «фотографа», соответственно, снимки получатся качественнее, значит он лучше других умеет добиваться, чтобы окружающие выполняли его требования, и является лидером.

Выполняй команду

Для детей младшего школьного возраста.

В начале игры выбирается ведущий. Его задача – придумать различные движения, которые должны повторять все участники игры. Ведущий не показывает движений, а подробно рассказывает, что игрокам надо делать. Разумеется, если его объяснения четкие и ясные, все ребятишки без затруднений выполнят его требования.

В конце игры каждый из ребят дает свою оценку действиям ведущего по пятибалльной системе. Затем ведущим становится кто-то другой. Игра должна продолжаться до тех пор, пока каждый не попробует себя в роли ведущего. Победителем считается тот, кто показал себя наилучшим образом. Именно его объяснения наиболее четкие и ясные, благодаря этому ребята высоко оценивают его действия.

«Новый русский»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он будет исполнять роль «нового русского». Ему предстоит беседовать со всеми участниками игры. В процессе бесед «новый русский» должен объяснить игрокам, какие у него великолепные возможности. Но все остальные должны ему возражать, приводить свои опровержения. Например, «новый русский» утверждает, что он в состоянии построить чудесный дом. Остальные могут ему возразить, объявив, что дом он построит совершенно обычный, ничего оригинального придумать ему все равно не удастся.

Задача ведущего – убедительно и подробно рассказать об особенностях своего дома. Дело остальных игроков – дать свою оценку действиям ведущего по пятибалльной шкале. Потом игроки меняются местами. Когда все участники игры побывают на месте ведущего, можно подводить итоги. Победителем станет игрок, набравший больше всего очков. Соответственно, именно этот игрок имеет хорошие лидерские качества, он уверен в себе и может повлиять на мнение других, заставит окружающих поверить в тот или иной факт.

Правда или ложь?

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Ему предстоит рассказывать остальным ребятам какие-то интересные факты и события. При этом некоторые факты бесспорны, другие – нет. Например, ведущий говорит: «Ученые доказали, что некоторые виды бактерий могут жить только при очень высоких температурах». Задача участников – определить, верен ли тот или иной факт или нет. Если ребятам кажется, что факт неверен, они должны обоснованно возразить. Ведущий, в свою очередь, обязан привести веские доказательства в пользу сказанного. В итоге каждый участник игры оценивает поведение ведущего по пятибалльной системе.

Затем ребята меняются местами. Когда все они побывают в роли ведущего, подводятся итоги. Победителем является тот, кто наберет больше очков. Соответственно, его можно считать обладателем лидерских качеств, так как он способен отстаивать свою точку зрения неважно, истинной или ошибочной она является.

«Полетим на юпитер?»

Игра для детей 10—12 лет.

В начале игры выбирается судья. Он дает играющим определенные задания, а сам наблюдает за поведением участников. Эту игру нужно проводить с теми, кто не знает, по каким признакам будет оценивать их действия судья.

Итак, судья может сказать: «Представьте, что вам предстоит полететь в космос. Какие вещи вы возьмете с собой? Составьте список, в нем под номерами укажите, что вам будет необходимо». Остальные ребята должны обсудить и составить список вещей. В нем могут быть, например, спички, соль, оружие, еда, вода и т. д. Судья должен внимательно наблюдать за поведением ребят. Некоторые будут вести себя активнее, они постараются доказать правильность того или иного выбора. Вот именно по этим признакам можно сделать вывод относительно обладания лидерскими качествами. Участники игры, которые активнее объяснят и докажут необходимость взять те или иные предметы, обладают лидерскими качествами.

«Я с тобой не согласен»

Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Ребятишки делятся на две команды. Члены одной команды задают вопросы, а ребятишки из второй отвечают на них. Вопросы касаются личных пристрастий игроков. Например, кого-то из них спрашивают: «Какую книжку ты недавно прочитал?» Он может ответить: «А. Линдгрен. „Три повести о Малыше и Карлсоне“». На это ему заявляют: «Это плохая книжка, ее вряд ли нужно читать». Задача игрока – доказать, что книжка хорошая, соответственно – ее читать очень интересно. Доказательства должны быть убедительными, а самому игроку надо вести себя уверенно.

Словом, вопросы могут быть самыми разными. Спектр ответов также весьма широк. И здесь главное – понаблюдать за реакцией участников игры. В итоге игроки первой команды, то есть те, кто задавали вопросы, оценивают по десятибалльной шкале каждого игрока другой команды. Затем игроки меняются местами, а в конце игры подсчитываются результаты.

Обладатели лучших лидерских качеств получают более высокие баллы, так как они уверены в себе, их не смущает необходимость отстаивать свою точку зрения, они могут доказать окружающим правильность выбранной позиции. Именно такие ребятишки способны повести за собой окружающих, заинтересовать их, внушить им необходимость выполнения определенных действий.

Глава 2.
Чтобы быть быстрее всех

Съедобное – несъедобное

Игра для детей от 3 до 10 лет.

Дети садятся на скамейку, а ведущий встает против них и держит в руках мяч. Сразу формулируется задание: если ведущий произносит слово, которое называет съедобный предмет, то игроки должныпоймать мяч, если – нечто несъедобное, значит нужнооттолкнуть его от себя. Каждый ребенок, совершивший «неправильные» действия, автоматически выбывает из игры. Лучше, если ведущим будет ребенок постарше, так как загадываться должны разнообразные слова, чтобы было интереснее играть, и малыши могут не сразу сориентироваться.

Крест-накрест

Игра для детей от 10 до 15 лет.

Требуются как минимум три человека, но отдача возрастает, если число игроков больше (количество их не ограничено). Ребята садятся на скамью и кладут руки себе на колени так, чтобы они были расположены крест-накрест.

Первый сидящий справа резким движением поднимает левую ладонь вверх и почти сразу же опускает, затем поднимает правую ладонь и снова быстро опускает. Как только первый играющий «выполнил свое задание», эстафету принимает следующий – сидящий слева. Игрок, который начал эстафету, должен следить за тем, чтобы вовремя продолжить ее.

Главное здесь – быстрая реакция.

Игру можно усложнить, когда дети легко станут справляться с заданием. Например, левая рука игрока, сидящего справа, кладется на правое колено соседа слева, а правая остается на его левом колене. В таком положении оказываются только два крайних игрока (у сидящего слева правая рука остается на его левом колене, а левая – на правом колене соседа).

Игра с мячом

Для детей 7—10 лет, хотя в нее могут играть и подростки. Число игроков не ограничено, но лучше, чтобы их было как можно больше.

Все желающие играть становятся в круг, диаметр которого должен составлять не менее 3 м. Один из играющих держит в руках мяч. Игра заключается в перебрасывании мяча друг другу, но делаться это должно очень быстро. Тот, кто не поймает мяч, выходит из круга и, соответственно, из игры.

Игру можно усложнить следующим образом: тот, у кого мяч находится в руках, специально смотрит не на того человека, которому собирается бросить мяч, он может произнести какую-нибудь шутку, чтобы отвлечь внимание, а потом резко бросить мяч. Чтобы не выбыть из игры, все должны быть готовы в любой момент поймать его.

«Купи коровку!»

Играют зимой на льду. Участвовать могут дети от 5 до 15 лет. Число игроков не ограничено.

Для игры понадобится небольшая ледышка. Все ребята становятся в круг, радиус которого составляет 2 м. Выбирается «хозяин». Его задачей является «продажа коровки». Делается это следующим образом: «хозяин» прыгает на одной ноге и старается толкнуть ледышку так, чтобы она ударилась о чью-нибудь ногу, произнося такие слова: «Купи коровку!» Остальные игроки стараются, конечно, увернуться от «коровки» и не стать ее новым владельцем. Если кто-то не успел увернуться, значит «коровка» меняет «хозяина», и игра начинается сначала. Не каждому удается быстро отделаться от роли «хозяина». Не повезет – можно и целый день продавать «коровку». Правда, правилами игры разрешается переменить ногу.

«Горячая картошка»

Для детей от 10 до 17 лет. Число игроков не ограничено, но не меньше 5.

Все становятся в круг, диаметр которого составляет 3 м. У одного из игроков в руках должен быть мяч.

Задача каждого игрока состоит в том, чтобы поймать мяч. Но есть одно условие: мяч должен быстро перемещаться от одного игрока к другому, так как все помнят, что в руках у них находится «горячая картошка», и если задержишь в руках мяч, то сожжешь их. Участники игры, нарушающие правила (мяч касается пола, выскальзывает из рук, игрок не смог поймать мяч, задержал в руках более одной секунды), автоматически выбывают из игры, но у них есть шанс вернуться.

Все «нарушители» садятся в круг на корточки и тянут вверх руки, стараясь дотронуться до мяча. Поэтому остальные игроки стремятся как можно выше кинуть мяч, чтобы «молодая картошка» не встала на их место: тот игрок, до мяча которого дотронулись «проштрафившиеся» игроки, садится на их место (на середину круга), а ловкие встают на его место.

«Репка»

Для детей от 5 до 15 лет. Максимальное число игроков не ограничено, минимальное – 8 человек.

Сначала выбирается ведущий – «сказочник». Все остальные становятся в круг, диаметр которого составляет 5 м. «Сказочник» встает в центр и распределяет роли в соответствии с текстом сказки (роли могут выбираться и по желанию самими игроками): репка, дедка, бабка, внучка, Жучка, кошка и мышка. Каждый игрок, получив или выбрав роль, запоминает ее. Ведущий «сказочник» начинает читать текст наизусть (у него нет возможности отвлекаться на чтение – ему надо наблюдать за игроками) и довольно быстро.

Когда ведущий произносит какое-либо имя, игрок, которому оно принадлежит, выпрыгивает вперед. Например, если говорится: «Посадил дед репку», к центру круга сначала должен выпрыгнуть «дед», а потом «репка». Если имя произносится несколько раз, столько же прыжков делает и тот, кому принадлежит это имя. При условии, если игрок не успел среагировать и не сделал сразу же прыжок, он выбывает из игры. Когда «сказочник» произносит последние слова текста («И вытянули репку»), все быстро бегут на свое место. Тот, кто прибежит последним, становится ведущим-«сказочником».

Можно выбирать (придумывать) любую сказку (рассказ), в соответствии с интересом и числом игроков.

Игра со скакалкой

Для детей от 8 до 15 лет. Максимальное число игроков не ограничивается, но их должно быть не меньше 5.

Все встают в круг, радиус которого равен 3/4 длины скакалки. Выбирается ведущий, он становится в центр круга.

Ведущий берет в руки скакалку и раскручивает ее, а потом опускает вниз так, чтобы скакалка была выше поверхности земли (пола) на 8—10 см. Задача каждого игрока – подпрыгнуть вверх, когда скакалка будет «пролетать» под его ногами, иначе она ударит его. Скакалка «крутится» очень быстро, так что все должны быстро среагировать и вовремя подпрыгнуть.

«Наступление»

Игра для подростков. Число игроков должно превышать 11 человек.

Выбирается ведущий, остальные игроки делятся на две равные команды (например, простым расчетом на первый – второй). Каждой команде дается название. Например, «рыбы» и «раки».

Проводится длинная линия, параллельно которой на расстоянии 3 м выстраиваются две команды. На линию встает ведущий. По его команде одна группа наступает на другую. Например, ведущий говорит: «Раки!», тут команда «раков» выступает вперед и идет по направлению к «рыбам». Когда наступающая команда будет на расстоянии 2 м от атакуемой, ведущий говорит: «Атака!», и команда, которая сначала наступала, быстро убегает. Задачей атакующей команды является поймать убегающих или дотронуться до них.

Ведущий должен следить за тем, чтобы наступающие раньше времени не убегали (только по команде). Команды следует произносить быстро, четко и громко.

«Куры и лисы»

Для детей старшего школьного возраста и подростков. Максимальное число игроков не ограничено, но не должно быть менее 11 человек.

Выбирается ведущий, игроки делятся на две равные команды, дают каждой из них название: «куры» и «лисы». Проводится длинная линия, параллельно которой на расстоянии 1 м выстраиваются две команды. На линию встает ведущий. Когда он произносит команду: «Куры!», начинают убегать «куры», а «лисы» их догоняют. Команда, которая догоняет, должна поймать убегающих или дотронуться до них. Чем больше атакующая команда поймает «кур», тем лучше.

Ведущий может атакующими сделать и команду «кур», чтобы игроки не привыкали к тому, что они всегда убегают, а «лисы» – атакуют, а потому были настороже.

«Нас только двое»

Играют дети от 8 до 15 лет. Число игроков не ограничивается, но должно быть не меньше 8 человек.

Выбираются двое ведущих. Остальные игроки (их должно быть четное число) встают в круг, радиус которого составляет 4 м. Ведущие расходятся в противоположных направлениях и встают друг против друга. Под музыку все начинают двигаться по кругу, держа друг друга под руку. Через некоторое время один из ведущих присоединяется к одной паре, взяв под руку одного из участников. Как только произойдет «вторжение», игрок, который находится с края, убегает, а ведущий начинает ловить его.

И ведущие, и игроки должны быстро реагировать, чтобы поймать или не быть пойманными.

Как только ведущий поймает кого-то, пойманный становится ведущим, а ведущий – игроком.

«Самый умный»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные встают в круг возле него. Ведущий по очереди подходит к каждому из ребят, дотрагивается до него и быстро говорит: «Птица!» Игрок, до которого дотронулся ведущий, должен в течение нескольких секунд назвать какую-то птицу, например беркута. Если он не успеет назвать птицу сразу, то выходит из игры.

Игра продолжается. Ведущий подходит к следующему игроку и дотрагивается до него, говоря, например, «животное» или «рыба», или «растение». Соответственно, в течение нескольких секунд игрок должен назвать либо животное, либо растение, либо рыбу. Тот, кто сразу не может сориентироваться и дать правильный ответ, должен выйти из игры.

Загадка

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки встают возле него, образуя круг. Ведущий держит в руках мяч, поочередно бросая его то одному, то другому игроку. При этом он загадывает какую-то загадку. Загадки могут быть самыми разными, от самых простых до более сложных.

Игрок, который получил мяч, должен сразу же отгадать загадку и бросить мяч обратно ведущему. Если он не успеет вовремя сориентироваться и отгадать загадку – или отгадает, но оставит мяч в своих руках, ему придется выйти из игры. Игра продолжается до тех пор, пока из нее не выйдет большинство игроков. Последний игрок считается победителем.

Какое оно?

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он поочередно обращается к каждому из игроков и называет какой-то предмет – от посуды до бытовой техники. Игрок, к которому обратился ведущий, должен быстро придумать несколько определений для этого предмета.

Например, ведущий говорит: «Ножницы». Игрок может сказать: «Острые, блестящие, маленькие (или большие), железные». И так далее. Задача игрока – быстро сориентироваться и сказать несколько определений для того или иного предмета. Если игрок не успел сразу дать ответ, он выходит из игры. Победителем считается тот, у кого самая быстрая реакция: то есть остающийся в игре дольше остальных.

«Расскажи анекдот»

Для детей старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он берет мяч, а остальные встают в круг. Ведущий бросает мяч каждому из игроков, называя при этом какое-то ключевое слово. Например, он бросает мяч и говорит: «Американец». Игрок, который получил мяч, должен быстро сориентироваться и рассказать какой-то анекдот про американца. После этого игрок бросает мяч обратно ведущему, и игра продолжается.

Ведущий бросает мяч другому игроку и говорит следующее слово, например «спортсмен», «девочка», «собака», «муж», «дочка», «бомж», «новый русский» и т. д. Игроки, получающие мяч, должны рассказать анекдот о тех, кого назвал ведущий. Если игрок не сумел сориентироваться и сразу же вспомнить анекдот, он должен выйти из игры. Победителем или победителями считаются те, кто продержались долгое время.

Музыкальный конкурс

Для детей старшего школьного возраста.

В эту игру лучше играть тем, кто хорошо разбирается в музыке. Выбирается ведущий, он берет себе мяч и становится в круг, затем бросает мяч кому-то из игроков и называет какого-то композитора. Игрок должен бросить мяч обратно ведущему и назвать какое-то музыкальное произведение этого композитора. Например, ведущий бросает мяч и говорит: «Моцарт». Игрок отвечает: «Турецкий марш». Затем ведущий бросает мяч другому игроку и говорит: «Мендельсон». Игрок отвечает: «Свадебный марш». Игра продолжается.

Если игрок не может быстро сориентироваться, он выходит из игры. В эту игру можно играть по-другому. Ведущий может называть не композиторов, а современных певцов, как русских, так и зарубежных. А игроки вспоминают песни, которые те исполняют.

Иная вариация игры – ведущий называет музыкальное произведение или песню. А игрок должен назвать композитора или исполнителя данной песни. В остальном игра проходит аналогично.

Фильмы и актеры

Для детей старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он берет мяч, остальные заключают его в круг. Ведущий бросает мяч кому-то из игроков и называет любой фильм – российский или зарубежный. Игрок, получивший мяч, должен быстро назвать какого-либо актера, который занят в нем, и отдать мяч обратно ведущему. Если игрок не сумел вовремя сориентироваться и назвать актера, он выходит из игры. То же самое происходит, если игрок назвал актера, но не успел вовремя отдать мяч.

Играть можно и по-другому. Например, ведущий называет актера, а игрок – фильм, в котором этот актер снимался. Игра продолжается до тех пор, пока не останется последний игрок – победитель.

Сказочники

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки рассаживаются в комнате или на улице по местам. Ведущий обращается к кому-то из игроков и называет какое-то животное или птицу. Игрок, к которому обратился ведущий, должен быстро вспомнить какую-либо сказку, где главным действующим лицом является названное животное. Если игрок не смог быстро ее назвать, он выходит из игры. В некоторых случаях ведущий может попросить игрока рассказать всем ту или иную сказку, например, если ее никто не знает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется последний игрок – самый находчивый. Он будет победителем.

Какого цвета лето?

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он берет мяч, а остальные встают в круг. Ведущий бросает мяч какому-то игроку и называет любой цвет. Игрок, получивший мяч, должен быстро сориентироваться и назвать любой предмет указанного цвета и быстро перебросить мяч обратно ведущему. Если игрок не успел сориентироваться и отдать мяч или не успел дать ответ на вопрос в течение нескольких секунд, он выходит из игры. Игра между тем продолжается. Победителем станет тот, кто дольше других продержался в игре.

«Расскажи свой секрет»

Для детей среднего школьного возраста.

У каждого человека есть свои секреты, они могут быть как большими, так и маленькими. Эта игра как раз и заключается в том, чтобы всем рассказать о каких-то секретах. Выбирается ведущий. Он берет мяч, а игроки встают в круг. Ведущий бросает мяч кому-то из игроков. Тот должен быстро сказать какой-то секрет – как реальный, например свой, так и придуманный, например такой, который возможен в принципе.

Но следует договориться, что чужие секреты выдавать нельзя, потому что это некрасиво и непорядочно.

Секреты могут быть простыми, например такими: «Мальчик получил двойку и исправил ее в дневнике на пятерку»; «Девочка прогуляла контрольную, теперь скрывает это от родителей»; «Кошка утащила у хозяйки кусок мяса, и никто об этом не знает».

Если игрок не сумел быстро придумать какой-то секрет или не отдал быстро мяч, он выходит из игры. Победителем остается тот, кто дольше всех продержится в игре. Это и будет игрок с самой лучшей реакцией.

Комплименты

Для детей старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные встают в круг. Ведущий бросает мяч кому-то из игроков. Этот игрок должен быстро сказать ему какой-либо комплимент, потом бросить ему мяч обратно. Если игрок не смог быстро сориентироваться и сказать какой-то комплимент или не успел вовремя отдать мяч, он должен выйти из игры.

Комплименты могут быть разными. Если ведущий – мальчик, ему можно говорить такие вещи: «Ты очень сильный, умный, элегантный, спортивный, честный, находчивый, веселый» и т. д. Если ведущий – девочка, ей можно говорить такие слова: «Ты очень красивая, нежная, милая, очаровательная, нарядная» и т. д. Победителем становится тот, кто продержится в игре дольше других. Значит, у него самая быстрая реакция, к тому же он знает большее количество комплиментов.

Смех, да и только…

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки образуют круг. Ведущий поочередно бросает то одному, то другому игроку мяч, называя какой-то предмет. Задача игрока – быстро дать этому предмету смешное название. Ведущий говорит: «Кастрюля», а игрок отвечает: «Варилка», ведущий говорит: «Кошка», игрок отвечает: «Пушистик». Игрок должен быстро бросить мяч обратно. Если он замешкался и не успел вовремя дать смешное название или бросить мяч обратно, он должен выйти из игры. Победителем становится тот, кто дольше остается в игре.

«Как тебя зовут?»

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки образуют круг. Ведущий по очереди бросает мяч игрокам, а те должны быстро дать ответ на очень простой вопрос: «Как тебя зовут?» Сложность в том, что надо называть не свое имя, которое все знают, а какое-то прозвище. Например, мальчик, который любит математику, может на вопрос: «Как тебя зовут?» ответить: «Математик». Он же может ответить: «Рыцарь», «Герой», «Музыкант» и т. д. Главное условие – чтобы прозвище соответствовало качествам характера. Девочка может ответить: «Златовласка», «Поэтесса», «Синеглазка», «Гимнастка» и т. д. Если игрок вовремя не смог ответить или не успел быстро перебросить мяч, то должен выйти из игры. Победителем становится тот, кто продержится дольше других.

Смешные вопросы – забавные ответы

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Игроки встают вокруг него. Ведущий бросает мяч кому-то из игроков и задает любой смешной вопрос. Игрок, который получил мяч, должен быстро на него ответить и сразу же бросить мяч обратно. Если он не успел ответить вовремя и сразу же перебросить мяч, то выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется последний участник – победитель. Именно у него самая быстрая реакция, к тому же он обладает великолепно развитыми интеллектом и фантазией.

Смешные вопросы могут быть самыми разными. Например, ведущий спрашивает: «Почему у собаки четыре ноги?» Игрок может ответить: «Потому что на двух она бы не смогла быстро бегать». Или ведущий спрашивает: «Почему цветы не растут на Северном полюсе?» Игрок может ответить: «Потому что там их никто не сажает». Ответы и вопросы, как видите, самые разные, главное – чтобы всем было смешно и интересно.

Кто больше знает

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он держит в руках мяч, а остальные образуют круг. Ведущий бросает игрокам мяч по очереди, называя любую букву. Игрок, получивший мяч, должен быстро назвать на эту букву город, реку, растение, животное, а также имя девочки или мальчика. Называть можно в любом порядке, но быстро, без запинки. Мяч нужно сразу перебросить обратно. Если игрок запнулся, не успел назвать что-то, он выходит из игры. То же самое происходит, если он не успел вовремя отдать мяч. Победителем будет тот, кто продержится в игре дольше всех.

«Путешественники»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он берет мяч, остальные встают вокруг него. Ведущий бросает поочередно мяч игрокам, называя какую-то страну, город, деревню или любую другую местность. Задача игрока – быстро сказать, что лично он делал бы в этой стране, городе или деревне. Например, ведущий говорит: «Африка». Игрок отвечает: «Там я бы загорал на солнце и ел бананы». Если ведущий называет Швейцарию, игрок может ответить, что там он катался бы на лыжах. ведущий называет Америку, а игрок отвечает, что там он занимался бы бизнесом, учил английский язык и т. д.

Игрок должен ответить на вопрос быстро и сразу же перебросить мяч обратно. Если он замешкался с ответом или не успел быстро отдать мяч, то выходит из игры. Победителем считается тот, кто дольше других продержался в игре.

Глава 3.
Играем и общаемся – коммуникационные игры

«Исповедь»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Число участников от 3—4 человек, они рассаживаются полукругом. Важно создать комфортную обстановку.

Ведущий предлагает вспомнить печальный или трагичный случай, который потряс того или иного игрока до глубины души. Можете использовать случаи как из своей собственной жизни, так и из жизни своих друзей и знакомых. Когда ребята справятся с заданием, ведущий предлагает приступить к рассказам веселых, смешных историй, при этом разрешается фантазировать.

Ведущему следует лояльно относится к игрокам, не принуждая их, но в то же время напоминая о соблюдении правил игры. Здесь не обязательно определять победителя, можно просто отметить одного или нескольких наиболее ярких и интересных игроков.

Данная игра поможет детям раскрыться эмоционально, научит лучше чувствовать и понимать окружающих.

«Стеклянная стена»

Для детей от 10 до 16 лет.

Число игроков должно быть четным, так как игра будет проходит по парам. Дети становятся лицом друг к другу и мысленно представляют, что между ними как бы находится прозрачное стекло, которое их разделяет, то есть собеседники попали в ситуацию, когда они друг друга прекрасно видят, но не слышат.

Задача игроков постараться сообщить своим напарникам любую информацию, не прибегая к помощи голоса, а используя лишь невербальные компоненты коммуникации: жесты, мимику, пантомимику и т. д. таким образом и в такой форме, чтобы она стала понятна собеседнику, находящемуся за воображаемым стеклом. Когда игроки поймут друг друга, они меняются ролями.

Данная игра способствует развитию у учащихся способности понимать так называемую скрытую информацию, которая передается при общении посредством невербалики.

«Нить Ариадны»

Для детей 8—12 лет.

Игра поможет детям поближе познакомиться друг с другом, весело и приятно общаться. Все они почувствуют себя в ходе игры дружнее и сплоченнее. Для игры понадобится лишь клубок ниток и как можно больше действующих лиц.

Посадите детей в один большой общий круг. Одному из них предлагается взять в руки клубок ниток и начать рассказывать о себе все то, что ему придет на ум. Например, как его зовут, чем больше всего любит заниматься, кого любит, что у него лучше всего получается. Время на рассказ – 1 минута. Когда этот участник расскажет о себе, он зажимает конец нити в руке и бросает клубок тому, кто сидит напротив него. Если кто-то не хочет ничего рассказывать, он просто берет нить в руку, а клубок перебрасывает следующему.

Так клубок передается от одного к другому, и все ребята становятся запутанными. Следующая задача – распутать паутину. Для этого нужно возвратить клубок предыдущему участнику, называя его по имени и пересказывая его рассказ о себе. Игру можно считать законченной, когда клубок вернется к тому, кто начинал ее.

«Тише, тише, тишина…»

Для детей среднего школьного возраста.

Эта игра в легкой и веселой форме поможет детям сблизиться друг с другом и преодолеть барьер стеснительности и застенчивости. Многих ребятишек она привлекает потому, что говорить в ней можно только шепотом, а они это очень любят.

Помещение для игры должно быть по возможности свободным. Выберите ведущего – и пусть он, не торопясь, подходит к детям и шепчет им на ухо свое имя, в ответ дети должны назвать ему свое. Через некоторое время ведущий должен остановиться, затем снова начать подходить к детям, называя теперь уже не свое, а их имена.

Усложнить игру можно при помощи следующих вариантов. Предложите ведущему прошептать на ухо самое прекрасное из всех воспоминаний в жизни, прошептать о любимом занятии, название любимой книги…

«Меня зовут Авас, а вас?»

Для детей среднего школьного возраста.

Игра поможет познакомиться ребятишкам друг с другом через развитие партнерских отношений. Один участник представляет всем другого, стараясь сделать это самым необычным образом.

Ребята разбиваются на пары и узнают друг о друге как можно больше информации, которую нужно запомнить, а потом превратить в коротенький, но оригинальный рассказ для всей компании. В этом рассказе должна содержаться интересная и занимательная информация. Принимают участие все по очереди, никто не должен почувствовать себя обойденным и оставшимся в стороне. Следствие этого – появление приятного чувства заботы и внимания.

Итак, каждый ребенок должен выбрать себе партнера, с которым знаком меньше всего, и провести с ним короткое интервью, в которое должно вместиться довольно много вопросов: где живете, что любите, с кем дружите, какой у вас характер, любимое занятие…

Потом роли в парах меняются, и тот, который слушал, начинает спрашивать. В итоге все ребята садятся в один большой круг и каждый представляет большой и дружной компании своего партнера. Он встает позади него, кладет руки ему на плечи и как можно интереснее рассказывает обо всем том, что успел запомнить.

«А у нас в квартире газ, а у вас?»

Для младшего школьного возраста.

Игра направлена на выявление общих черт и различий у ребятишек. В итоге их должна успокоить мысль о том, что они не одиноки.

У каждого должны быть бумага и карандаш.

Разбейте детей на четверки или тройки, и пусть каждая группа составит список качеств или предметов, объединяющих всех. Может, в этом списке будет информация о том, что у всех есть старший брат, или одинаковый цвет глаз, или любимое занятие, любимое кушанье… Побеждает та команда, которой удастся за определенное время записать больше подобных признаков.

«Ты кирпичик, я кирпичик, а все вместе – общий дом!»

Для детей дошкольного возраста.

В этой игре ребятишки не должны говорить. Участвует в основном тело, и с его помощью дети должны почувствовать собственную значимость и неповторимость, ощутить чувство принадлежности к группе.

Освободите как можно больше пространства для игры и выдайте каждому ребенку по одной спичке. Один из них начинает игру и кладет спичку посреди комнаты, второй располагает свою спичку рядом так, чтобы они соприкасались. Далее продолжите таким же образом, пока все спички не будут выложены на пол. Спички можно раскладывать по заранее продуманному сюжету так, чтобы получилась картина или изображение чего-либо.

Спички, разложенные на полу, представляют собой своеобразный эскиз, и теперь все ребятишки должны выложить на полу подобную картину из своих тел, и каждый должен при этом касаться кого-нибудь.

Когда все на полу расположатся так, как им удобно, нужно запомнить и зафиксировать положение тел в памяти. Потом все вместе встают, пару минут просто так ходят по комнате, а по сигналу ведущего снова занимают то же положение, которое было занято ими несколько минут назад.

Эта игра помогает выявить структуру компании, то есть скрытые привязанности и симпатии, ведь чаще всего дети стараются занять положение рядом с теми, с кем им приятнее общаться. Здесь же можно выявить неформального лидера – того, кто окажется окруженным большим числом ребят. С краю будут находиться застенчивые дети, а ближе к середине – более решительные.

Усложнить игру можно, дав определенное задание: например, предложив составить из общего числа тел изображение конкретного объекта – машины, дома и т. д.

«Я самый лучший, а ты?»

Для детей дошкольного возраста.

Все ребятишки должны ощутить сплоченность и получить порцию ободрения и одобрения, а в атмосфере взаимовосприятия и хорошего настроения дети хоть на некоторое время позабудут о своих страхах и сомнениях. Игра рассчитана на участие не слишком большого числа детей (от 3 до 5).

Одного из ребятишек под всеобщие возгласы одобрения взгромождают на стул, и на некоторое время мечта оказаться на сцене и заслужить восторженные аплодисменты становится реальностью. Остальные плотным кольцом окружают стул и хлопают в ладоши.

На этом почетном месте должен побывать каждый из игроков, а наслаждение от игры получают и те, в чей адрес раздаются аплодисменты, и те, кто рукоплещет.

«По главной улице с оркестром»

Для детей дошкольного возраста.

Игра помогает детям избавиться от негативных эмоций, а также представить себя важным дирижером оркестра. Это упражнение не только взбадривает, но и создает ощущение спаянности. Для игры пригодится кассета с записью задорной и веселой музыки, которая нравилась бы детям и вызывала у них положительные эмоции.

Все ребятишки должны вспомнить дирижера и те движения, которые он выполняет в оркестровой яме. Всем вместе надо встать в общий круг, представить себя дирижерами и «дирижировать» воображаемым оркестром. При этом должны участвовать все части тела: руки, ноги, плечи, ладони…

«А здесь я буду жить…»

Для детей дошкольного возраста.

У каждого человека есть свое любимое место, где он ощущает максимальный комфорт и удовольствие. Точно так обстоят дела и в коллективе. В ходе этой игры дети должны определиться со своим местом в компании. И каждый ребенок осознает право как на вступление в контакт в тот или иной момент, так и желание уклониться от него и какое-то необходимое время побыть в одиночестве, потому что только он знает, что ему нужно для хорошего настроения и ощущения безопасности. И только в этом случае может быть достигнут благоприятный для всех климат.

Игра начинается с того, что ребятишки во время хождения по свободному помещению стараются выбрать благоприятное местечко, располагающееся не очень близко к другим. Как только такое место найдет каждый, предложите ребятам почувствовать вес своего тела, ощутить, как оно давит на пол, а также осознать, что это личное место, и никто не имеет права на него посягнуть. Никто другой, кроме него, не может находиться на этом месте.

Далее предложите детям с помощью фантазии и воображения представить, что пол и стены этого места становятся частью их и вместе с ним образуют одно уютное укрытие. Теперь пусть дети разместятся поудобнее.

Предложите детям нарисовать воображаемый круг возле своего личного места. Каждый ребенок, находясь в центре круга, при желании может дотянуться до любой его части, когда захочет, ведь вся территория принадлежит ему и только ему.

Теперь пусть каждый ребенок прикоснется к полу в этом месте и мысленно окрасит его в тот цвет, который ему нравится больше всего. Затем пусть положит на него то, что ему захочется: мягкий пушистый коврик, толстый круглый матрац или что-нибудь еще.

Возможно, кому-нибудь захочется огородить свое место плотной стеной (или же прозрачной).

Еще, чтобы было весело и интересно, можно окрасить стены места в разный цвет и т. д.

Затем пусть дети поменяются местами и подумают: продолжают ли они чувствовать себя так же комфортно в новом месте? В конце игры дети должны пантомимой собрать это место, аккуратно упаковать его и сложить к себе в сумку. Пусть оно всегда будет рядом с ребенком, а в минуты обиды или огорчения он снова развернет его и поселится там на то время, которое ему необходимо для обретения душевного равновесия.

«Посмотри-ка на меня!»

Для детей от 6 до 12 лет.

Каждому игроку выдаются небольшое зеркало, лист бумаги и карандаш.

Ведущий предлагает игрокам внимательно вглядеться в свое лицо и рассмотреть свое изображение как можно внимательней в течение 5 минут. Затем ведущий направляет ребятишек, указывая, на что именно им нужно посмотреть, чтобы осознать неповторимость своего лица. Взгляд детей должен скользить сверху вниз: форма лба, линия бровей, разрез глаз, форма носа, очертания губ и подбородка.

По сигналу ведущего игроки берут в руки карандаш и начинают описывать свое собственное лицо, стараясь ни о чем не забыть и записать каждую черту и особенность. На это задание отводится определенное время, зависящее от возраста ребят и колеблющееся от 10 до 15 минут. Дошкольникам на выполнение этого задания можно дать и больше времени. После этого ведущий собирает листки бумаги и перемешивает их.

Все игроки садятся в круг и некоторое время (примерно 3—5 минут) внимательно вглядываются в лица друг друга. Затем по очереди каждый зачитывает то описание, которое ему вручает ведущий. Его задача – постараться отгадать, о каком человеке идет речь в этом описании. Он сообщает ведущему свое мнение. О том, правильное оно или нет, игрок узнает только по окончании игры.

В конце игры ведущий объявит, кто верно угадал, а кто ошибся.

«Я хороший, я пригожий, а вы?»

Для детей среднего школьного возраста.

Игра поможет детям осознать свои лучшие качества и научит концентрировать свое внимание на положительных сторонах своей личности. Рассчитана она на достаточно большое четное число участников (не менее восьми человек). Перед ее началом нужно расставить стулья по кругу в два ряда так, чтобы они стояли друг против друга.

Когда все займут места, ведущий называет тему беседы. Игроки, сидящие друг против друга, начинают вести диалог на эту тему между собой. На диалог отводится определенное время (2 минуты), а когда это время истечет, ребята, сидящие во внутреннем круге, должны будут передвинуться на одно место влево, в результате этого они окажутся уже напротив других игроков.

Например, звучит вопрос: «Что тебе больше всего нравится делать?» Две минуты идет диалог, потом все передвигаются на один стул влево – и тема тоже меняется, например на такую: «Что в моем характере мне не нравится?»

Темы для обсуждения могут быть самыми разнообразными, вот несколько вариантов:

1. Мне очень нравится мой друг.
2. Мне нравятся, когда меня хвалят.
3. Я люблю рассказывать анекдоты.
4. Самый счастливый день в моей жизни.
5. Моя любимая книга.

В конце игры можно провести обсуждение: «На какую тему вам понравилось разговаривать больше всего?»

«Может быть, поговорим?»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Число участников от 3 человек.

Перед началом игры ведущий выдает каждому карандаш и лист бумаги и предлагает представить себе говорящие вещи, например телевизор, холодильник, дневник, футбольный мяч или мягкую игрушку.

Каждый ребенок выбирает себе предмет, который, по его мнению, может рассказать о своем хозяине много интересного и занимательного. Предметы могут быть самыми разными, различными. Дошкольникам задачу можно облегчить, предложив им выбрать из списка предметов, наиболее им близких, например: мяч, велосипед, мягкая игрушка; телевизор, радио, холодильник; шкаф, тумбочка, кровать; ручка, тетрадь, дневник.

Игру можно усложнить, предложив сначала нарисовать предмет, а потом показать его и от его имени начать рассказ, в ходе которого у детей появляется прекрасная возможность для творчества, а кроме того, они могут увидеть качества своего характера со стороны, в результате чего общая атмосфера в коллективе становится доброжелательнее.

«Ну-ка, все вместе уши развесьте!»

Игра рассчитана на детей 10—12 лет.

В процессе игры каждому ребенку предоставляется возможность почувствовать и ощутить то же, что ощущает или чувствует его партнер.

Разбейте детей на пары и поставьте их спиной к спине. Затем предложите им медленно, не отрываясь друг от друга, попытаться выполнить несложные упражнения. Например, сесть на пол, а потом таким же образом встать или наклониться вправо, выпрямиться и наклониться влево.

Сложность игры в том, что обоим партнерам нужно рассчитывать физические силы, с помощью которых придется опираться на спину партнера, чтобы удобнее выполнять совместные действия.

«Леплю, леплю, испечь хочу…»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Перед началом ребятишкам следует познакомиться друг с другом и узнать как можно больше полезных сведений друг о друге, касающихся самых различных сфер жизни: увлечений, желаний, пристрастий.

Смысл игры заключается в том, чтобы написать рецепт приготовления друга, при этом текст и его оформление должны быть интересными, оригинальными и соответствовать возрасту ребенка и уровню его развития. Дети младшего возраста могут описать лишь внешние качества партнера, а детям постарше можно обратить внимание и на психологические черты, то есть заранее сделать упор на характер.

Раздайте всем перед игрой по карандашу и листу бумаги. Все разбиваются на пары, выбирая в партнеры человека, которого мало знают, и пишут рецепт приготовления друга, включая при этом все ингредиенты, необходимые для этого.

Рецепт приготовления должен быть составлен примерно по следующей схеме.

Требуется: улыбка в тридцать два зуба, черные кудрявые волосы, два зеленых глаза, пара пушистых ресниц, три родинки и т. д.

Способ приготовления. Волосы уложите в прическу «бокс», по возможности сильно закрутите их или взлохматьте, чтобы на голове получился ужасный беспорядок, состоящий из большого числа кудрей, передайте человеку широкую белозубую улыбку и вставьте глаза (пара). Родинки равномерно распределите по всему лицу, приделайте нос… и т. д.

Процесс придумывания и написания рецепта должен занимать не более 15—20 минут: чем меньше времени на обдумывание, тем лучше.

В конце игры все садятся в один общий круг и по очереди зачитывают свои рецепты, а остальные должны догадаться, кого именно приготовили при помощи рецепта.

Важно, чтобы дети, работавшие в паре, не сидели вместе. Рецепты можно потом подарить друг другу на память или нарисовать друг на друга по этим рецептам дружеские шаржи.

«Привет… привет… и три привета утром!»

Для детей младшего школьного возраста.

Все разбиваются на пары. Каждой паре предлагается придумать различные формы, способы рукопожатий и приветствий. На это игрокам предоставляется определенное время (7—10 минут).

Затем каждая пара по очереди демонстрирует придуманное приветствие. Из всех способов нужно будет на некоторое время выбрать одну модель, которая признается самой лучшей. Она может быть использована при встрече членов этой компании в любом месте и при любой ситуации.

«Я подарю тебе этот мир!»

Для детей старшего школьного возраста.

Все становятся в круг. Суть игры заключается в том, что каждый игрок по очереди сначала загадывает, а потом передает другому воображаемый (невидимый) предмет. Предварительно, перед передачей этого воображаемого предмета другому, тот, кто отдает его, должен с помощью невербальных приемов – жестов, мимики, пантомимики, взгляда и т. д. – попытаться рассказать о нем. Тот, кто получает предмет в руки, должен догадаться, что ему передали.

Игра развивает в детях способность лучше понимать окружающих людей, воспитывает умение терпимо относиться к другим.

Волшебный чемоданчик

Для детей 9—13 лет. Игра учит детей понимать друг друга с помощью зрительных впечатлений (образов).

Все садятся в один круг – и ведущий показывает им «волшебный чемоданчик», наполненный различными предметами. Из этого чемоданчика он извлекает по одной вещи. Игроки – их число должно быть не менее 3, вместе, включив воображение и фантазию, должны придумать историю жизни этой вещи, включающую в себя сведения о том, как протекало ее рождение, проходили ее детство, юность, зрелость и т. д.

Вытаскивание каждой вещи ведущий сопровождает каким-нибудь действием, тем самым делая ребятам подсказку. На месте ведущего могут побывать все желающие.

Страшилка

Ребята разбиваются на пары и по сигналу ведущего начинают смотреть друг другу в глаза, не отрываясь. Потом звучит новый сигнал, при котором нужно отвести глаза в сторону и перевести его на другие предметы.

После этого все игроки свободно передвигаются по помещению, ведущий дает сигнал, и участники, остановившиеся рядом, начинают разговаривать между собой например, рассказывать о своем любимом занятии, соблюдая главное условие: при разговоре ни в коем случае нельзя смотреть в глаза друг другу.

Потом ведущий дает очередной сигнал, и все снова начинают двигаться, меняя направление ходьбы. По сигналу ведущего опять останавливаются и начинают рассказывать тем, кто оказался рядом, о самом интересном событии, которое произошло в их жизни, только теперь в глаза друг другу нужно пристально, не отрываясь, смотреть. Один игрок в паре выступает в роли рассказчика, а другой – в роли слушателя. По прошествии определенного времени все меняются ролями.

Это подготовительная часть.

После этого все игроки встают в круг и выбирают ведущего, он становится в центр. Ведущий выступает в роли страшного и ужасного чудовища.

Он выбирает себе жертву и набрасывается на нее.

Единственное, чем может спастись жертва, – установление визуального контакта с кем-нибудь из игроков, чтобы он пришел на помощь и крикнул имя жертвы.

После этого ведущий направляется к следующей жертве, которой тоже нужна помощь, позвать ее можно только глазами. Если игроки не оказывают помощи жертве, этот игрок тоже становится чудовищем.

«Сейчас я спою!»

Для подростков от 12 до 15 лет.

Число игроков должно быть четным, это парная игра. Пары садятся друг против друга, каждому присваивается определенный цвет: черный или белый. Игру начинают черные.

Их задача – сообщить напарнику любую информацию вкрадчивым, завораживающим и одновременно приятным голосом, используя в своем рассказе как можно больше доброжелательных слов, направленных в его адрес, как можно больше комплиментов. По сигналу ведущего черный цвет прекращает свой рассказ, и теперь говорить начинает белый цвет. Голос его должен звучать грубо и раздраженно, а в речи ему надо использовать только резкие, грубые и неприятные слова.

После этого игроки могут поменяться партнерами и продолжить игру по тем же правилам, но ведущий должен перед игрой определять их цвет и задавать определенную интонацию, тембр голоса.

«Подойди ко мне поближе, я хочу тебя обнять!»

Эта игра учит детей выражать свои положительные чувства.

Образуется один большой круг. Игру начинает ведущий (желательно взрослый). Перед игрой он предлагает ребятам вспомнить свою любимую мягкую игрушку, а потом – чувства, которые они к ней испытывали. Далее по очереди, по цепочке все должны выразить свою симпатию друг к другу с помощью жестов и приятных слов.

Ведущий обнимает сидящего рядом с ним игрока совсем слабо, а он, в свою очередь, должен обнять своего соседа уже крепче, потом объятия постепенно набирают свою силу, пока не вернутся к ведущему.

«А за что? а просто так!»

Для укрепления дружеских отношений большое значение имеет умение вовремя и по возможности искренне благодарить. Данная игра рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста.

Все становятся в круг и начинают выражать дружеские чувства, то есть благодарить друг друга за что-то, а может быть, и просто так. Одного человека выбирают и ставят в центр. К нему подходят по очереди игроки и говорит спасибо за… А вот за что, нужно придумать самостоятельно. Возможные варианты ответов: за хорошее настроение; за то, что ты всегда рядом; за то, что ты меня понимаешь.

И дальше по этому же принципу. Тот, кто заходит в круг, обратно на свое место не возвращается, поэтому компания в центре постепенно увеличивается и разрастается. Для установления дружеского контакта игроки могут обнять друг друга за талию или за плечи, а когда все окажутся в центре, игра завершается одним дружным и крепким объятием.

Кукла Маша, кукла Даша…

Игра рассчитана на детей младшего школьного возраста. Все становятся в круг и считалкой выбирают человека, который должен лечь на пол, расслабиться и постараться представить, что он кошка, которая отдыхает.

Все остальные игроки должны подойти к этой «игрушке» и поиграть с ней, причем сделать это ласково и нежно. Ее можно гладить, трепать, похлопывать, то есть делать все, что доставило бы ей удовольствие.

Потом можно разнообразить игру. Для этого играющие разбиваются на небольшие, в зависимости от общего числа игроков группы, и каждый из членов этой группы пусть на некоторое время превратится в такую живую игрушку и получит свою порцию тепла и внимания.

Эта игра направлена на то, чтобы во время установления контакта между детьми они не чувствовали скованности и стеснительности, а вели себя естественно и раскрепощенно, то есть показывали себя такими, какие они есть на самом деле. В течение этой игры дети могут получить порцию нежности, ласки, заботы и внимания, которых им так не хватает в обыденной жизни.

«Давайте говорить друг другу комплименты!»

Для детей любого возраста.

Здесь не нужно ничего особенно придумывать: в частности, за что можно похвалить своего друга и сказать ему приятные слова. Нужно только постараться представить, каким вы хотели бы видеть своего друга.

Участники разбиваются на группы, в каждой из которых должно быть примерно по 3—5 человек. Игроки каждой команды становятся друг за другом. Желательно, чтобы впереди каждой (или одной) из групп стояли взрослые, которые и начинают игру, хваля ребенка, стоящего рядом, за что-нибудь, например за доброту, за искренность, за красивые волосы… в общем, за что угодно. Тот ребенок, в свою очередь, делает комплимент своему соседу, и т. д. Комплимент может быть действительно за что-то или же – просто так. Допустимы и одно приятное слово, и целая речь, то есть – признание в любви к своему другу.

Игра усложнится, если включить в нее элементы тренировки памяти. Игрок, стоящий сзади, не только придумывает свой комплимент, но и повторяет слова, сказанные в его адрес, а также комплименты, прозвучавшие в адрес детей, стоящих перед ним.

В процессе игры дети учатся воспринимать приятные слова, сказанные в свой адрес, ведь не секрет, что с этими достойно справиться могут даже не все взрослые, не говоря уже о детях. Одни в такой ситуации теряются, а другие, наоборот, начинают задаваться.

«Мы с тобой похожи? Может быть!»

Для детей среднего и старшего школьного возраста. Игра направлена на формирование в детях убеждения, что каждый из их неповторим, и в то же время у них есть общие черты и сходства.

Перед игрой всем раздают по листу бумаги и карандашу. Игроки разбиваются на пары и занимают место там, где им хочется. Задача партнеров – за определенное время (1—2 минуты) отыскать во внешности друг друга десять общих черт, а затем столько же черт, которые отличают их друг от друга. Отсчет времени происходит по сигналу ведущего.

После этого каждая пара рисует две картинки. На одной из них пусть будет изображено, чем партнеры похожи друг на друга, а на другой – что их отличает.

По окончании игры все рассаживаются в один общий круг и демонстрируют получившиеся у них рисунки, зачитывают сходства и различия. Победившей парой признается та, чей рисунок наиболее интересен и отвечает правилам игры.

«Угадай: кто я?»

Для детей младшего и среднего возраста.

Игрокам потребуются карандаши и листки бумаги. Суть игры заключается в следующем: каждый должен приготовить описание своей личности в форме загадки, то есть написать, каким он видит самого себя.

Ведущий предлагает загадку такого типа написать каждому из участвующих в игре. Она может быть, например, такого типа: «Я девочка. У меня длинные волосы и зеленые глаза. Я очень люблю рисовать, а в свободное время вместе с подружками кататься на роликах…» Загадка должна завершаться вопросом: «Догадайтесь, кто я?»

На составление дается определенное время, а когда оно заканчивается, ведущий дает сигнал, и по нему все дети складывают листки со своим сочинениями в одну большую коробку, листки перемешиваются. Ведущий пускает эту коробку по кругу, каждый достает из нее первый попавшийся листок с загадкой. Участник зачитывает текст, содержащийся на листке, и пытается угадать, о ком идет речь. Если играющий не может справиться с этим, то обращается за помощью к остальным, и тогда уже все пытаются угадать, кто же является сочинителем.

Если кому-то достанется листок с текстом, описывающим его самого, он должен положить его обратно в коробку, потому что в этом случае загадки не получится.

«Я тебе открою тайну!»

В эту игру можно играть в течение нескольких дней, даже целую неделю. Все рассаживаются в один общий круг, а ведущий, обходя его, предлагает всем тянуть жребий – листочек, на котором написано имя одного из игроков. Оно не разглашается.

А в течение следующей недели (или нескольких дней) нужно быть «тайным» другом того, чье имя досталось, а это означает – делать добрые дела (по возможности, тайно и незаметно) и сюрпризы. Если этот сюрприз вызывает у ребенка радость или улыбку, то «тайный» друг может записать себе 1 балл. Через определенное время, когда игра закончится, всей компании нужно постараться вместе отгадать: кто чьим другом был? Сколько приятных минут подарил? Сколько баллов в общей сумме набрал? И таким образом выявляется имя победителя.

«Раз, два, три – попробуй, повтори!»

Для детей от 8 до 12 лет.

Ведущий договаривается с игроками о том, что они будут повторять все его жесты, кроме одного – на который он наложит табу. Но вместо этого запретного движения игроки должны придумать и выполнить какое-то свое движение. Например, если нельзя наклоняться, они могут вместо этого прыгать, бегать, приседать, отжиматься и т. д.

Для детей постарше игру можно усложнить: например, каждому ребенку нужно делать что-то одно, то есть не сбиться с ритма, не поддаться искушению повторять движения вслед за ведущим или другими игроками.

«Королевство кривых зеркал»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Играющие рассаживаются в круг и представляют, что в данный момент они прихорашиваются перед большим зеркалом. Сначала они делают одно движение – замирают на секунду, затем опять смотрят в зеркало, потом второе движение – и опять перерыв. Игра движется по направлению влево, каждый игрок повторяет первое движение соседа, но только тогда, когда он уже начинает делать второе движение. Следующий игрок должен повторить это же движение, но уже с опозданием на два движения – и так далее по кругу.

«Зеркало»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Участники разбиваются на пары и становятся друг против друга. Один из пары начинает делать движения, а другой является как бы отражением первого в зеркале и старается повторять все движения, следя за синхронностью выполнения. Через определенное время игроки меняются ролями.

Необходимо перед началом игры предупредить ребят, что нельзя выполнять движения слишком быстро и не нужно выполнять слишком сложных движений.

Слово за словом

Для детей в возрасте от 10 до 13 лет. Число игроков должно быть четным, так как действие происходит по парам.

Пара игроков становится друг против друга. Один игрок в паре называет любое существительное (вода, книга, окно и другие) и бросает воображаемый мяч партнеру, тот в свою очередь должен, поймав мяч, назвать глагол, подходящий по смыслу к названному существительному. После этого он называет существительное и бросает (посылает) мяч своему партнеру. И так далее.

«Ритм по кругу»

Для детей старшего школьного возраста.

Участники игры становятся в круг, их должно быть не меньше четырех человек, один из них – ведущий. Сначала ведущий прохлопывает в ладоши определенный ритм, все стараются этот ритм запомнить. Далее каждый из стоящих в круге повторяет этот ритм. Затем задача усложняется: необходимо воспроизвести заданный ритм всем вместе, при этом каждый делает только один хлопок, когда подходит его очередь, в результате должен получиться нужный ритмический рисунок. Результативность игры зависит от скоординированности действий всех ребят.

Парные интерактивные игры для детей «Алло, мы ищем таланты»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары, в которых один будет «руководителем», второй – «исполнителем». Ведущий подходит поочередно к каждой паре игроков и подробно объясняет задание «руководителю». Второй участник, «исполнитель», не должен слышать этого объяснения. Задание заключается в следующем: «исполнитель» должен спеть вслух какую-то песню. Ведущий может заказать исполнение самых разных песен – от русских народных до современных. Но особая сложность заключается в том, что «руководитель» должен четко и понятно объяснить «исполнителю», какая именно песня должна прозвучать. При этом нельзя произносить вслух название песни. Можно только использовать намеки и уклончивые фразы.

Допустим, от «исполнителя» требуется спеть русскую народную песню «Во поле береза стояла». «Руководитель» может объяснить это следующим образом: «Представь, что ты находишься на природе, вокруг тебя открытая местность. Там растут деревья, они зеленые, красивые… Особенно обращает на себя внимание одно дерево, потому что оно самое красивое…»

Если «исполнитель» догадается, какую песню он должен исполнить, то и ему самому, и «руководителю» засчитывается очко. Если же «исполнитель» не догадался, значит он не наделен хорошей сообразительностью или «руководитель» недостаточно образно объяснил ему, что от него требуется. В итоге «руководитель» получает право на более близкое к теме объяснение, например может сказать, что дерево было не простое, а «кудрявое». Если «исполнитель» и после этого не догадается, ведущий сам может объяснить, но в этом случае «руководителю» и «исполнителю» не засчитывается очко, так как пара не смогла справиться со своим заданием. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли «руководителя» и «исполнителя».

«Все наоборот»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки делятся на пары, в которых один исполняет роль «начальника», а другой – «подчиненного». Ведущему надо внимательно наблюдать за ходом игры, чтобы не было никаких нарушений.

Задание заключается в каком-то действии, которое нужно выполнить. «Главный» дает задание «подчиненному», а тот его выполняет. Но сложность в том, что «подчиненный» должен все сделать не так, как ему объяснит «начальник», а совсем наоборот. Например, «главный» дает задание: «Изобрази хулигана, найди кого-то из нашей компании и устрой с ним драку. Потом дерни за косичку девочку и обзови ее».

«Подчиненный» должен вести себя не как хулиган, а как интеллигентный человек. Ему надо подойти к какому-то игроку и вежливо с ним поздороваться, а не устраивать драку. Затем он идет к какой-то девочке и приглашает ее на танец, вместо того чтобы дергать за косичку. Он не должен обзывать ее, ему следует сказать ей какой-то комплимент. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли «главного» и «подчиненного».

Пантомима

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные ребята делятся на пары, в которых одному придется объяснять, другому – выполнять. Сначала «руководители» говорят ведущему, что они придумали. Задания могут быть самыми разными. Например, один «руководитель» заставит «исполнителя» изобразить балерину, другой – учителя, третий – строителя, четвертый – гимнаста, и т. д. При этом «исполнители» не должны слушать разговор «руководителя» с ведущим.

Дальше начинается собственно игра. Каждый «руководитель» старательно объясняет «исполнителю», что именно от него требуется. Объяснения должны звучать примерно так: «Встань в позу ласточки, вытяни вверх руки и грациозно изогнись». Данная пантомима будет изображать гимнаста. Задача «исполнителя» – точно следовать объяснениям своего «руководителя». А все остальные должны догадаться, что изображает данная пантомима. Если игроки догадаются, что именно символизирует эта фигура, то и «руководитель», и «исполнитель» получают по одному очку.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует на себе роли «исполнителя» и «руководителя». В игре нет победителей и побежденных, но в итоге можно подсчитать очки. Те, кто наберет их больше, могут считать себя наиболее сообразительными и находчивыми.

Театралы

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он не принимает участия в игре, а является судьей, наблюдает за остальными игроками. Все должны разделиться на пары, в которых один становится «актером», другой – «зрителем». Задача «зрителя» – объяснить «актеру», что именно он желает увидеть.

Допустим, «зритель» задумал «посмотреть» спектакль про злого волшебника. И он дает задание «актеру», чтобы тот сделал злобную гримасу, а руками производил какие-то непонятные движения. Впрочем, объяснения могут варьироваться в зависимости от фантазии «зрителя». «Актер» безоговорочно выполняет то, что ему говорят. А окружающие пытаются отгадать, что именно зашифровано в выступлении «актера».

Если большинство верно угадали, то «зрителю» и «актеру» засчитывается по одному очку. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не попробует на себе роли «актера» и «зрителя».

«Художник, что рисует дождь»

Для детей старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары, в которых один игрок будет «руководителем», другой – «художником». «Руководитель» должен объяснить «художнику», что именно тот должен изобразить, но не напрямую, а прозрачными намеками, уклончиво. Например, «руководитель» говорит: «Сначала нарисуй длинную вертикальную линию. Затем рядом с ней нарисуй еще несколько таких же». «Художник» изображает все, что ему сказано. Затем все игроки, в том числе и сам художник, начинают смотреть на рисунок и отгадывать, что именно там изображено. Например, рисунок с несколькими вертикальными линиями изображает дождь. Рисунки могут быть как простыми, так и сложными. То есть «руководитель» поэтапно говорит, какую фигуру и в какой последовательности нужно нарисовать. А потом все изображения должны органично слиться в единый рисунок.

Спичечный колодец

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары. Пары должны сесть спиной друг к другу, для этого можно использовать стулья или скамеечки. Каждый берет себе несколько спичек. Ведущий поочередно подходит к каждой паре игроков и из спичек выкладывает какую-то фигуру. Например, спичечный колодец. Второй игрок остается в неведении, какую именно фигуру изобразил ведущий у его напарника.

Задача первого игрока – объяснить второму, какую фигуру он должен сделать. Но при этом нельзя говорить просто: «Изобрази колодец». Задание должно быть построено следующим образом: «Возьми одну спичку и положи ее горизонтально, так, чтобы ее серная головка была направлена вправо. Рядом с ней справа положи еще одну спичку в вертикальном положении, так, чтобы ее серная головка была направлена вниз». И дальнейшее объяснение также должно быть построено аналогичным образом. В итоге второй игрок выкладывает из спичек какую-то фигуру.

Потом ведущий проверяет фигуры у всех игроков. Если все сделано правильно, значит каждый получает по одному очку. Игра продолжается, но игроки меняются местами. В конце игры подсчитываются очки. Победителем считается тот, кто наберет больше очков.

Хороший танец

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары. Один из игроков становится «главным», другой – «подчиненным».

Каждая пара должна исполнить какой-то танец. Сложность в том, что задумывает танец «главный», «подчиненный» не знает, какие движения нужно выполнять. Поэтому «главный» должен подробно и понятно объяснять каждое движение. Танец может быть как медленным, так и быстрым. Но двигаться все должны в унисон.

Итак, когда начинается танец, «главный» может построить объяснения таким образом: «Сначала отведи правую руку немного назад, потом левую ногу в сторону, затем поверни голову влево…» и так далее. Остальные участники игры, в том числе и ведущий, наблюдают за танцем каждой пары. Если игроки танцуют действительно хорошо, им обоим засчитывается очко. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли и «главного», и «подчиненного». Потом ведущий подсчитывает очки. Победителем будет тот, у кого их больше всего.

«Повтори за мной»

Для детей старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары. Каждая пара по очереди выходит на «сцену» – и в этот момент на них должны внимательно смотреть все остальные. Одному игроку в паре завязывают глаза. А другой в это время должен внимательно следить за движениями ведущего, который показывает различные жесты: например, поднимает руки вверх, затем начинает вращать ими в разные стороны. Игрок с открытыми глазами должен объяснять своему напарнику, что именно от него требуется.

Объяснение стройте примерно таким образом: «Сначала подними руки вверх, затем чуть-чуть их наклони влево (или вправо), потом быстро перенеси руки вперед, затем – в другую сторону…» Словом, не нужно сразу говорить, какое движение требуется, следует объяснять постепенно, описывая поочередно каждое предполагаемое движение. Остальные следят за действиями игрока с завязанными глазами.

Если в результате объяснений его движения синхронны жестам ведущего следовательно, каждый игрок этой пары получает по одному очку. Игра продолжается, на всеобщее обозрение выходит следующая пара, и так до тех пор, пока каждый не попробует себя в ролях и объясняющего, и исполняющего. Победителем можно считать тех, кто наберет больше очков.

Лабиринт

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные делятся на пары. Для этой игры пригодятся небольшие кубики, например такие, которыми играют маленькие дети. На полу из кубиков нужно построить лабиринт. Его придется пройти всем парам игроков поочередно. Один игрок в каждой паре становится «руководителем», второй – «путешественником». «Путешественнику» завязывают глаза, чтобы он не видел собственно лабиринта. А второй должен давать ему подробные указания, чтобы он прошел все ходы. Объяснения могут звучать примерно таким образом: «Сначала иди прямо. Сделай ровно два шага, поворачивай налево. Теперь сделай три шага и поверни направо…».

Если игрок пройдет лабиринт правильно, действуя по указаниям партнера, то и «руководителю», и «путешественнику» засчитывается по одному очку. Затем в лабиринт входит другая пара. Они должны точно таким же образом пройти его. Ведущий внимательно следит за действиями игроков, а в завершение подводит итоги. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не попробует себя в роли и «руководителя», и «путешественника». Победителя определяют по количеству очков.

* * *

Во всех приведенных ниже играх принимают участие по два игрока, желательно одного и того же возраста, чтобы у одного не было преимущества над другим.

Игра в слова

Для детей 10—15 лет.

Игроки решают, кто из них начинает. Смысл игры в следующем: тот, кто начинает, говорит любое слово, а второй игрок должен продолжить, назвав слово, начинающееся на последнюю букву в слове, произнесенном первым игроком. Затем первый игрок называет слово, которое начинается на последнюю букву слова, сказанного вторым игроком, и т. д. Игроки могут вносить ограничения, например нельзя называть материки, города и реки. Хотя могут внести и послабления, то есть называть любое слово, пришедшее на ум, независимо от его значения, и использование одного и того же слова несколько раз.

Объясним на примере. Предположим, первый игрок сказал: «дерево», значит второй игрок должен произнести слово на букву «о», например «океан», в ответ первый игрок говорит: «нокаут». И так до тех пор, пока у игроков не закончится словарный запас.

«Кто больше знает?»

Для детей среднего школьного возраста.

Одна из самых простых игр, состоит она в том, что один из игроков «про себя», то есть не произнося вслух, называет весь алфавит, а второй, немного подождав, должен сказать «стоп», в результате чего первый игрок называет букву, которую он только что произнес мысленно. Затем оба игрока пишут на бумаге, хотя при желании можно и устно, и не показывая свои записи друг другу, все слова, которые они знают на данную букву.

До начала игры игроки договариваются о времени, которое дается на то, чтобы вспомнить как можно больше слов. По истечении этого времени игроки по очереди называют свои слова. Выигрывает тот, кто назовет больше слов. Затем игра начинается с самого начала, но на этот раз алфавит произносит победитель.

Имя, город, животное

Для детей старшего школьного возраста.

Эта игра похожа на предыдущую тем, что в ней один из игроков также повторяет алфавит в уме, не произнося его вслух, а второй должен сказать: «стоп». Затем каждый из игроков делит свой лист бумаги на следующие колонки: «имя мальчика», «имя девочки», «растение», «животное», «город», «очки». Игроки вписывают графы слова, начинающиеся на выбранную букву.

Если у игроков будут совпадать слова, каждый из них получает по 5 очков, а не совпадают – по 10. Каждый из игроков подсчитывает таким образом количество своих очков, которое записывается в графу «очки».

Много из одного

Для детей старшего школьного возраста.

Чтобы организовать эту игру, понадобится словарь или любая другая книга. Там необходимо найти длинное слово, для начинающих желательно, чтобы в нем содержалось достаточно гласных и согласных букв.

Выбрав слово, игроки договариваются о времени, данном на то, чтобы составить из найденного слова другие слова. По истечении времени игроки по очереди называют все слова, которые они придумали. Выигрывает тот, кто составил больше слов.

Лучший метатель копья

Участвовать в этой игре могут все, независимо от возраста.

Сначала нужны предварительные приготовления. Возьмите длинную нитку, подвесьте к ней металлическое кольцо небольшого диаметра и прикрепите эту конструкцию к какому-нибудь предмету так, чтобы кольцо располагалось примерно на уровне человеческого роста.

Первый участник берет в руки короткую палку такой толщины, чтобы она могла легко проходить сквозь кольцо. С некоторого расстояния, о величине которого нужно договориться заранее, игрок стремительно приближается к кольцу. Его задача – попасть в него импровизированным копьем. Если это удается, значит участник имеет право продолжать игру.

Если же попасть в кольцо не удается, право хода переходит к следующему игроку.

За каждый раз попадания в кольцо игрок получает очко. Игра может продолжаться сколько угодно. Или, по другим правилам, игроки могут заранее договориться о том, сколько времени будет длиться игра. Победителем считается тот, кто по истечении определенного времени будет иметь больше очков.

В алфавитном порядке

Участвуют дети среднего и старшего школьного возраста.

Для начала игроки должны определить отрезок времени, в течение которого будет длиться игра. Затем каждый берет по листочку бумаги и карандашу и приступает к выполнению задания. Оно состоит в том, чтобы за определенный промежуток времени в алфавитном порядке составить описание предметов, находящихся в комнате.

Можно поставить дополнительные условия. Например, такое, чтобы были задействованы все буквы алфавита. Можно записывать несколько предметов на каждую букву. Победителем считается тот, кто составит самый полный список, управившись за отведенное время.

«Продолжи»

Участвовать в этой игре можно всем, независимо от возраста.

Один игрок начинает говорить какую-нибудь фразу, называет первую ее часть, а второй подхватывает и продолжает. Потом они меняются ролями. За каждую удачно законченную фразу игрок получает очко. Победителем считается тот, кто за определенное время наберет больше очков. О том, сколько будет продолжаться игра, следует договориться заранее.

Описания

В игре могут принимать участие ребятишки младшего и среднего школьного возраста.

Сначала следует приготовить несколько рисунков любого содержания. Затем каждый игрок прикрепляет себе на спину один из приготовленных рисунков. Оба участника становятся друг перед другом, встают на одну ногу, другую придерживают рукой. Задача каждого игрока – заглянуть за спину соперника, чтобы иметь возможность описать рисунок, прикрепленный на его спине. Тот, кто сделает это полнее, получает одно очко.

Игрок должен не только попытаться заглянуть за спину своего противника, но и помешать ему сделать то же самое.

Все совсем наоборот

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Игра содержит два тура, аналогичных друг другу. Сначала ребята встают лицом друг к другу, и в таком положении их привязывают. Задача игроков состоит в том, чтобы, сохраняя такое положение, выполнить определенное задание: например, нарисовать совместными усилиями чей-то портрет. Если участники справятся с заданием в первом туре, в дальнейшем их действия можно усложнить. Во втором туре игроки становятся спиной друг к другу – и их снова привязывают. Задание они снова должны выполнять вместе.

«Бросок, еще бросок»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игра представляет собой своеобразное соревнование. На полу или на земле нужно начертить черту. Сначала первый игрок пытается, не переступая этой черты, как можно дальше бросить спичку, словно копье. Его достижение следует отметить, отчертив мелом расстояние, на которое упала спичка. Затем к выполнению задачи приступает второй игрок, которые пытается бросить спичку еще дальше. Победителем считается тот, чей бросок будет дальше.

О количестве бросков игроки договариваются между собой заранее.

«Чепуха»

Участвовать в игре могут школьники среднего и старшего возраста. Обычно эта игра пользуется популярностью на школьных переменках и скучных уроках.

Игроки берут длинный и узкий листок бумаги, первый пишет в самом начале любую фразу, которая в данный момент придет ему в голову. Потом заворачивает край листа, чтобы его товарищу не было видно написанное. Следующую фразу пишет другой игрок, действуя аналогично первому.

В конце игры ребята читают то, что получилось. Победителей и побежденных в этой игре нет.

«Нарисуем совместными усилиями»

Для учащихся старших классов.

На листе бумаги первый игрок рисует нечто абстрактное.

Задача другого – логически закончить рисунок, желательно нарисовав его таким, каким он был задуман. В конце концов должен получиться какой-то предмет. Потом игроки меняются ролями. В этой игре нет ни победителей, ни побежденных. Ее продолжительность по времени ограничивать необязательно, но при желании можно.

«Наблюдатели»

Для среднего и старшего школьного возраста.

Игра развивает наблюдательность. Двое ребят выходят на середину комнаты, встают спиной друг к другу, берутся под руки. Потом они начинают медленно вращаться. Игроки делают один круг – и в течение этого времени им следует как можно лучше рассмотреть окружающую обстановку. Желательно при этом запомнить детали.

Потом они останавливаются, один из них выбирает что-нибудь из окружающей обстановки и поворачивается к этому предмету лицом. Другой игрок таким образом окажется к выбранной вещи спиной.

Далее первый игрок начинает задавать вопросы относительно того, что он видит, а его противник – нет, но он должен отвечать на задаваемые ему вопросы, о количестве которых следует договориться заранее.

Потом игроки меняются ролями. Верные ответы засчитываются и приносят одно очко. Победителем считается тот, кто за определенное время наберет больше очков.

«Шляпу сними!»

Участвовать в той игре могут с успехом как ребятишки младшего школьного возраста, так и все остальные.

Для начала нужно на полу мелом начертить круг. Затем оба игрока входят в него. На голове у каждого из них должен красоваться какой-нибудь головной убор – шляпа или шапка, а руки следует привязать к туловищу.

Задача игроков заключается в том, чтобы снять шапку с головы соперника и не позволить снять свою. О продолжительности игры по времени договариваются заранее. Победителем считается тот, кому удастся остаться в шапке и сбить ее с головы соперника.

Игру можно несколько усложнить и разнообразить, если ввести дополнительное правило. Например, игроки могут соревноваться, прыгая на одной ноге.

Конкурс карикатур

Участвовать в этой игре могут все, без ограничений по возрасту.

Устраивается конкурс на лучшую карикатуру. За определенный промежуток времени, о котором следует договориться заранее, ребята должны изготовить карикатуры друг на друга, причем так, чтобы смешной рисунок передавал характерные черты изображаемого человека. Для участия в игре выдаются два листа бумаги и карандаши. Карикатура может быть как черно-белой, так и цветной, в зависимости от желания «авторов». Самым главным условием является то, чтобы рисунки были похожими на оригинал.

Тот, кто нарисует самую похожую и смешную карикатуру, считается победителем.

Спеть песню

Участвовать в этой игре могут все, независимо от возрастной характеристики.

Берется текст известной песни, написанный на листе бумаги. Первую фразу песни поет один игрок, потом подхватывает другой. Таким образом и поется песня, причем припев игроки исполняют коллективно.

Можно ввести дополнительные правила. Например, пойте песню под музыку, абсолютно не соответствующую тексту. Победителей и побежденных в этой игре нет. О выборе песенного текста игрокам следует договориться между собой.

Глава 4.
Внимание, только внимание

Кто самый внимательный?

Эта игра подходит детям любого возраста, она прекрасно развивает внимание и память. Участвовать могут сколько угодно человек.

Выберите ведущего. На столе разложите от 5 и больше (в зависимости от возраста играющих детей) разнообразных предметов. Предложите ребятишкам рассматривать лежащие предметы в течение 1—2 минут. После этого все должны выйти из комнаты или отвернуться от стола. В это время ведущий изменит расположение предметов или уберет один (несколько) из них. Вернувшись к столу, дети должны постараться определить, что изменилось в расположении и количестве предметов. Побеждает в игре тот, кто первым отметит больше изменений.

Чем старше дети, играющие в эту игру, тем больше предметов вы можете раскладывать и тем больше изменений в их расположении и количестве производить. Маленьким детям легче запоминать крупные и сильно отличающиеся друг от друга предметы, поэтому вы можете использовать геометрические фигуры, как объемные, так и вырезанные из плотной бумаги. Для детей старшего возраста можно усложнить задание, раскладывая больше некрупных и даже похожих друг на друга предметов.

«Мой волшебный сундучок»

Игра способствует развитию не только памяти и внимания детей, но и воображения. Потребность запоминать достаточно длинный перечень самых разных предметов, никак не связанных между собой, учит ребенка образному мышлению и умению создавать ассоциативные связи между различными предметами.

Участвовать в игре могут от двух ребятишек, при этом оптимальное число составляет 3—5 человек. Она не требует никакой специальной подготовки, играть в нее можно в любом месте. Участвовать в ней могут дети старше 5 лет.

Начните игру с фразы: «Я достаю из моего волшебного сундучка…» и назовите то, что вы достаете. Это может быть какое-либо животное, предмет, пища или одежда. Например, вы сказали: «Я достаю из своего волшебного сундучка книгу». Следующий игрок должен сказать: «Я достаю из своего волшебного сундучка книгу и…» – он добавляет свой предмет. Следующий игрок будет «доставать из сундучка» уже три предмета, и так далее. Список предметов будет увеличиваться до тех пор, пока игроки в состоянии его запомнить. Тот, кто пропускает какое-либо название предмета или путает их порядок, выходит из игры. Победителем считается игрок, последним оставшийся в игре.

Вы можете посоветовать игрокам для лучшего запоминания порядка названных слов попытаться представить их в виде картинок. При этом в одной картинке должны быть задействованы несколько предметов, в той последовательности, в которой их необходимо назвать. Например, игрок должен произнести: «Я достаю из своего волшебного сундучка черепаху, книгу и шоколадку». Для того чтобы запомнить последовательность слов, можно представить себе черепаху, которая читает книгу и ест шоколад.

«Повторите!»

Участвовать в этой игре могут дети любого возраста. Число игроков не ограничено. Игра требует не только повышенного внимания, но и способствует развитию реакции.

Выберите ведущего. Остальные игроки должны разместиться напротив него. Ведущий будет произносить различные слова, когда же он скажет: «Повторите», дети должны повторить то слово, которое последует за «Повторите». Если же это ключевое слово не звучит, вы должны молчать. При этом игру следует вести в достаточно быстром темпе, а ведущему следует стараться как можно больше сбивать и путать игроков.

Примером его речи могут служить следующие слова:

– Повторите – дом. (Дети должны повторить).

– Повторите – игрушка. (Должны повторить).

– Повторяете за мной – кино. (Все должны молчать).

Ведущий должен постепенно увеличивать темп игры.

– Говорите – кошка. Повторите – буфет. Повторяйте – река. Скажите – медведь. Повторите за мной – колбаса, и т. д.

Игроки, делающие ошибки, повторяя то, что не следует, выходят из игры. Победителем объявляется тот игрок, который меньше всех ошибается или не делает ошибок вовсе.

«Садовник»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста; желательно, чтобы число участников было не меньше 10.

Выберите ведущего. Им нередко становится взрослый человек.

Все дети берут себе названия цветов. Ведущий начинает игру, произнося следующий текст: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме…», и называет один из цветков из числа избранных детьми. Например, "…кроме розы». «Роза» немедленно должна откликнуться: «Ой!». Ведущий или кто-то из игроков спрашивает: «Что с тобой?» «Роза» отвечает: «Влюблена». Тот же игрок или ведущий спрашивает: «В кого?» «Роза» отвечает, например, «В фиалку». Немедленно должна отозваться «Фиалка»: «Ой!» и т. д. Если вы не откликнулись, когда назвали ваш цветок, или сами «влюбились» в того, кого здесь нет, то вы проиграли. Игра начинается сначала.

«Детектив»

Эта игра подобна предыдущей, но в нее больше любят играть мальчики. Она способствует развитию концентрации внимания на чем-то и развивает память. Оптимальное число игроков должно быть не менее 7—10.

Выберите ведущего – это и будет «детектив». Он должен выйти из комнаты. В это время дети распределят между собой цвета. «Детектив» должен войти в комнату и начать игру словами: «Внимание! Совершено ограбление! Пропали серебряные часы. Я считаю, что часы у „Синего“». «Синий» должен ответить: «Нет, часов у меня нет. Часы у „Красного“». «Красный» в свою очередь должен назвать другой цвет, и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из играющих не назовет цвет, который в игре не представлен, или не откликнется. Проигравший сам должен стать «детективом».

«Мои друзья»

Эта игра идеально подойдет большой компании детей как младшего, так и старшего школьного возраста, которые достаточно знают друг друга. Число игроков не ограничено.

Перед началом игроки должны разделиться на две команды.

Из каждой команды выходит один игрок. Поставьте обоих участников спинами друг к другу и начинайте задавать им вопросы, которые касаются присутствующих в комнате.

Например, такие:

– Кто из ребят самый старший (младший)?

– У кого из присутствующих темные волосы?

– У кого стрижка короче, у Саши или у Вани?

– Кто выше, Света или Аня?

– Кто из присутствующих родился зимой?

– У кого что-то из одежды красного цвета?

Вы можете придумывать эти вопросы в ходе игры или подготовить их заранее. При этом самыми сложными для игроков будут вопросы, касающиеся внешности тех, к кому они находятся спиной.

Мур-мяу

В эту игру любят играть дети старше 8—9 лет, поскольку она требует постоянного внимания и одновременно создает веселую суматоху, мешающую сосредоточиться. Лучше всего, если игроков будет 2—3 человека, но допускается и больше.

Есть и упрощенный вариант, на котором лучше всего потренироваться начинающим. Посадите детей друг против друга. Они должны начать считать до 30 или 50, называя при этом числа по очереди. Вместо каждого третьего числа дети должны произносить: «мур». При этом получается такая цепочка: «Один, два, мур, четыре, пять, мур, семь, восемь, мур, десять, одиннадцать, мур…» и т. д. Если кто-то ошибается, он выходит из игры. Победителем можно считать того игрока, который останется в игре последним.

Более сложный вариант подойдет тем, кто уже какое-то время потренировался. Игроки рассаживаются друг против друга и начинают считать, но при этом вместо каждого числа, которое делится на 3, произносят «мур»; вместо чисел, делящихся на 4, – «мяу», вместо тех чисел, которые делятся и на 3 и на 4 (например, 12, 24, 36 и т. д.) – «мур-мяу». При этом получается такая последовательность: «Один, два, мур, мяу, пять, мур, семь, мяу, мур, десять, одиннадцать, мур-мяу, тринадцать…» и т. д. Те, кто ошибаются, выбывают из игры.

Вы можете по своему усмотрению менять правила игры – например, заменяя словами числа, делящиеся на 5, или изменять сами слова на «кыш», «фу – ты» или «ух». В любом случае выигрывает игрок, оставшийся последним.

«Собаки и петухи»

Игра идеально подходит для развития внимания и тренировки памяти детей младшего школьного возраста. Участвовать в ней могут от 5 человек.

Выберите ведущего. Каждый игрок должен избрать себе название города. Ведущий начинает игру, произнося такую фразу: «Слышал я, что в городе Саратове собаки кукарекают, а петухи лают». Тот, кто выбрал себе «Саратов», должен немедленно ответить: «Нет, в Саратове собаки не кукарекают, а петухи не лают. Тот город, где собаки кукарекают а петухи лают, называется Москва». Тот, кто выбрал себе «Москву», должен продолжить игру. Если кто-то пропустил свою очередь или назвал город, который не был кем-то выбран, он проиграл и выбывает из игры.

Нос, рот…

Для детей дошкольного возраста. Она учит умению быстро реагировать на ситуацию, развивает их внимание и способность быстро переключать его с одного предмета на другой.

Обычно ведущим становится взрослый человек. Сядьте лицом к детям, рассадив их полукругом. Начните игру, произнося: «Нос, нос, нос, нос…». При этом вытянутым указательным пальцем притрагивайтесь к своему носу. Дети должны делать то же самое. Вдруг измените слово: «Нос, нос, рот…», но прикоснуться вы должны не ко рту, а к другой части головы, например ко лбу или уху. Задача детей – дотронуться до той же части головы, что и вы, а не до той, которую вы назвали. Тот, кто ошибается больше 3 раз, выходит из игры.

Победителем считается игрок, дольше всех оставшийся в игре.

«Странная тетушка»

Для детей старше 9—10 лет. Играть в нее могут сколько угодно человек, но не менее двух. Она развивает у детей память, внимание и сообразительность, так как требует постоянно помнить те слова, которые были названы, и отыскивать у них какие-то общие свойства.

Выберите ведущего. Он начинает игру, заявив: «Моя тетушка любит…», далее он должен назвать любое из пристрастий странной тетушки, соблюдая при этом определенные правила. Перед началом игры необходимо загадать какой-то признак, по которому вы будете отбирать слова. Например, в словах, называющих то, что любит ваша тетушка, должно быть только 4 буквы или не должно быть буквы «Е», или это только съедобные предметы, или же только прямоугольные.

В первой реплике должно быть названо какое-то слово, которое удовлетворяет этим правилам. Далее остальные игроки могут задавать ведущему вопросы: «А твоя тетушка любит…», называя то, что, по их мнению, должно понравиться тетушке. Ведущий может отвечать на вопросы в следующей форме: «Нет, она не любит… но зато обожает…», называя слово, которое соответствует выбранному критерию, или: «Да, она очень любит… но ненавидит…», называя слово, которое совершенно не подходит. Внимательно отслеживая диалог ведущего (делать записи на бумаге строго запрещается), игроки рано или поздно догадываются, что же любит ваша «странная тетушка». Побеждает тот, кто первым догадается об этом.

Примером такого диалога может быть следующий:

– Моя тетушка любит хлеб.

– А твоя тетушка любит мясо?

– Нет, моя тетушка терпеть не может мясо, но очень любит рыбу.

– А твоя тетушка любит колбасу?

– Нет, она не любит колбасу, зато обожает кисель.

– А любит ли твоя тетушка суп?

– Да, моя тетушка любит суп, но ненавидит молоко.

И т. д. В конце концов игроки понимают, что «странная тетушка» любит все то, в названии чего нет буквы «о».

Веселый календарь

Игра хорошо подходит для большого коллектива детей младшего и среднего школьного возраста. Она не только развивает внимание и быстроту реакции, учит детей запоминать правильный порядок дней недели, но и является активной и веселой разминкой.

Необходимо запастись листочками от старого отрывного календаря. Каждому ребенку приколите на грудь такой листочек. Теперь вы можете отдавать им различные команды. Например, вы можете попросить их составить полные недели, то есть за «понедельниками» должны встать «вторники», затем «среды» и т. д. Можно предложить построиться рядами по дням недели. Так, в одном ряду должны оказаться только «воскресенья», в другом – только «субботы» и т. д.

Предложите каждому игроку найти свой «вчерашний день» или «завтрашний», то есть того, у кого листочек с предыдущим или последующим днем. Победителем считается игрок, который ни разу не окажется не на своем месте.

Алфавит наоборот

Эта забавная игра подойдет всем детям, которые уже достаточно хорошо знают алфавит. Участвовать в ней может любое число игроков, начиная с двух.

По команде один из игроков начинает произносить весь русский алфавит в обратном порядке. При этом он должен стараться произносить буквы как можно быстрее, не допуская ошибок. Победителем считается тот, кто сделает меньше всех ошибок и произнесет весь алфавит за самый короткий отрезок времени.

«Солнышко!», «Камешки!», «Заборчик!»

Могут принимать участие дети дошкольного и младшего школьного возраста. Игра прекрасно развивает внимание и повышает скорость реакции. Вы можете использовать игру в качестве пятиминутной разминки.

Ведущим должен быть взрослый. Посадите или расставьте детей полукругом и встаньте к ним лицом. Поочередно громко и отчетливо отдавайте детям команды: «Солнышко!», «Заборчик!», «Камешки!», постоянно меняя слова местами. Дети должны реагировать на каждое слово соответствующим образом. Если вы говорите: «Солнышко!», они должны поднять руки с раскрытыми ладонями и растопыренными пальцами. При слове «Камешки!» дети должны поднять руки со сжатыми кулаками. Когда вы произносите: «Заборчик!», дети поднимают руки с раскрытыми ладонями, но пальцы их плотно прижаты друг к другу. Темп игры вы должны постепенно ускорять. Ребятишки, сделавшие ошибку, выбывают из игры. Победителем считается игрок, оставшийся последним.

«А ну-ка, повтори!»

В нее с удовольствием играют дети, начиная с самого младшего возраста. Она тренирует внимание и наблюдательность, а также дает прекрасную возможность подвигаться.

Выберите ведущего. Он должен встать лицом к остальным игрокам, расположившимся перед ним полукругом. Ведущий начинает совершать какие-либо движения: махать руками, прыгать на одной ноге, качать головой, топать, кружиться на месте, приседать и т. д. Остальные игроки должны повторять за ним все его движения, следя за тем, как быстро он их меняет. Тот игрок, который ошибается, сам становится ведущим. Играть можно столько времени, сколько она вызывает интерес у детей.

«Опечатка»

Игра хорошо тренирует внимание детей младшего и среднего школьного возраста. Она очень удобна тем, что играть в нее может большое число детей, и ее можно использовать как пятиминутную разминку во время урока.

К игре желательно подготовиться заранее. Если в классе она проводится регулярно, дети могут готовить свое новое задание к каждому дню. Разделите ребятишек на две команды. Каждой команде необходим учебник из тех, по которым дети занимаются в настоящее время. Выберите в учебнике какой-либо текст. Теперь вам необходимо из одного предложения убрать какое-то слово так, чтобы смысл всего предложения изменился на совершенно противоположный. Этот «исправленный» текст перепишите и предложите другой команде. Ее задача – как можно быстрее найти «опечатку» и поставить пропущенное слово на свое место. Лучше всего, если команды одновременно обменяются заранее приготовленными заданиями. Побеждает команда, быстрее исправившая текст.

«Радуга»

В игре могут принимать участие дети любого возраста, начиная с дошкольников, так как она достаточно проста, но в то же время она требует большого внимания и прекрасно развивает скорость реакции.

Выбирают ведущего. Остальные выстраиваются в линию к нему лицом. Ведущий называет любой цвет, а дети должны быстро отыскать его в своей одежде и прикоснуться к этому месту рукой. Теперь они могут пройти за спину ведущего. Тот, у кого в одежде нужного цвета не оказалось, может попытаться пробежать мимо ведущего, который должен постараться его поймать. Если ведущему это удается, он меняется местами с пойманным.

Если нет возможности бегать, играйте стоя или сидя перед ведущим на стульях. Игроки могут не дотрагиваться до своей одежды, а называть какой-либо предмет, окрашенный в цвет, названный ведущим. Тот, кто не придумает своего варианта или повторит уже сказанное, меняется с ведущим местами.

Найди закономерность

Заранее приготовьте логические карты. Из картона или плотной бумаги вырежите 24 одинаковых квадрата. Возьмите 4 цветных карандаша: желтый, зеленый, красный и синий. На каждом бумажном квадрате одним из карандашей нарисуйте геометрическую фигуру: круг, квадрат или треугольник. На оставшихся картах теми же цветами нарисуйте эти же фигуры, но меньших размеров. Получится, что каждая из карточек будет обладать определенными свойствами; например, если на ней изображен желтый маленький треугольник, то ее свойства «желтый», «маленький», «треугольный». Это многообразие свойств позволяет использовать логические карты в разнообразных играх, развивающих память, внимание и эрудицию.

В эту игру с удовольствием играют дети среднего и старшего школьного возраста. Число игроков от двух.

Загадайте и запишите на листочке закономерность при раскладке карт; например, вы решили, что каждая нечетная карта будет иметь свойство «желтой». Предложите игрокам брать из стопки по одной карте и выкладывать перед вами в ряд. Если карта ложится не так, как вы задумали, отложите ее в сторону. После этого любой игрок может назвать вам задуманную закономерность. Если он угадал, значит выигрывает, если нет – выбывает из игры. В том случае, если в игре участвуют всего два человека, она продолжается до тех пор, пока не кончатся карты или второй игрок не угадает, что задумал первый.

Веселая азбука

Для участия в этой игре совсем не обязательно знать алфавит, но дети уже должны иметь представление о связи между буквами, звуками и словами. Эта игра тренирует внимание и развивает наблюдательность, а также заставляет работать память.

Выберите ведущего. Посадите детей на стулья или поставьте их полукругом. Ведущий должен назвать одну из букв русского алфавита. Игрокам необходимо заранее договориться, какие предметы могут участвовать в игре. Услышав букву (звук), они должны назвать один из предметов выбранной группы, который начинается на эту букву. Это могут быть и предметы одежды, и то, что окружает нас на улице или в помещении. Тот, кто последним назовет свое слово, считается проигравшим и меняется местами с ведущим.

Загадочная строчка

Для участия в этой игре требуется достаточно большое число игроков. Хорошо, если их будет не менее 5—7. Игра рассчитана на детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выберите ведущего. Он должен выйти из комнаты на несколько минут. В это время остальные загадывают строку из какого-либо всем известного стихотворения. Для этого они должны разделить ее слова между собой и встать в том порядке, в котором идут слова в этой строке.

Ведущий заходит в комнату и начинает задавать всем игрокам по очереди какие-либо вопросы. Они отвечают на них, вставляя в свой ответ то слово из загаданной строки, которое им досталось. Опросив всех, ведущий может догадаться, какую строчку вы загадали. Если же этого не происходит, он начинает опрос сначала. Тот игрок, чей ответ помог ведущему угадать строку, заменяет его.

Имена

Эта игра представляет собой упрощенный вариант игры «Мой волшебный сундучок» и подходит для детей дошкольного возраста. Она также требует постоянной концентрации внимания и способствует развитию памяти.

Один из игроков называет свое имя. Второй должен повторить его имя и назвать свое. Третий повторяет первые два имени, прибавляя к ним свое. Необходимо внимательно следить за тем, чтобы все имена повторялись именно в том порядке, как они были произнесены. Чем больше игроков, тем труднее им запомнить правильный порядок имен. Поэтому с маленькими детьми играйте в небольшой компании, все время меняя игроков местами, чтобы изменялся и ряд имен.

Телеграмма

Игра интересна как маленьким детям, так и их родителям, так как она требует особого внимания и быстрой реакции. Игроков должно быть не меньше 4—5.

Выберите ведущего. Поставьте детей в круг, предложите им взяться за руки, определив ведущего в центр. Начинать игру следует со слов: «Я посылаю телеграмму…» – и нужно назвать имя одного из игроков, стоящих в кругу. При этом ребенок, который начал игру, должен незаметным для ведущего движением пожать руку одному из своих соседей. Тот должен передать это пожатие – «телеграмму» – дальше, пока она не дойдет до адресата. Как только адресат ощутит пожатие руки, то он должен громко сказать: «Получил!» Задача ведущего – перехватить «телеграмму», то есть заметить пожатие рук и сказать: «Стоп», указав на того, кого он «поймал». Если ведущий угадал правильно, он меняется местами с тем, кто не сумел передать «телеграмму» и сделал ее заметной для него.

«Шпионы»

Для детей среднего школьного возраста.

В эту игру нужно играть на улице. Выбирается ведущий. Он дает игрокам несколько минут, говоря, чтобы в течение указанного времени все внимательно смотрели за теми прохожими, которые будут проходить мимо. Но пока ведущий не задает игрокам тех вопросов, на которые они должны будут ответить. А по прошествии указанного времени он начинает спрашивать. Вопросы могут быть самыми разными:

«Сколько женщин прошло мимо?»

«Сколько мужчин прошло мимо?»

«Какого цвета одежда была у женщин?»

«Какого цвета одежда была у мужчин?»

«Сколько человек ели мороженое?»

«Сколько человек курили?»

И так далее. Смысл этой игры – развитие внимания и наблюдательности.

«Обманщики»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирают судью, который будет следить за ходом игры и за ее результатами. Игроки делятся на две команды. Первая команда рассказывает, а вторая – наблюдает. По очереди игроки первой команды начинают что-то рассказывать о себе. В своем рассказе они иногда допускают какие-то неточности, попросту говоря, обманывают других. Например, говорят, что у них день рождения 1 августа, хотя на самом деле – 24 июля. Задача другой команды – внимательно подмечать подобные «оплошности», чтобы потом сказать о них. Побеждает тот, кто заметит больше «оплошностей». Все «оплошности» нужно написать на листочке, и судья сможет сделать вывод – кто самый внимательный.

«Вы неправы»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он начинает называть участникам игры заглавие разных книг, фамилии и имена авторов. Лучше к этой игре подготовиться заранее, написать все на листочке. Сложность в том, что ведущий должен допускать какие-то ошибки. Например, он может неправильно назвать автора книги или перефразировать само название. Например, книгу Астрид Линдгрен «Малыш и Карлсон» он может назвать так: «Книга Амстрид Лингрольд „Мальчик и Карслон“». Задача игроков – внимательно слушать ведущего и записывать на бумаге все его ошибки. Победителем будет тот, кто заметит все «оплошности» ведущего.

«Шахматные короли»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Для этой игры нужны шахматы. Выбирают ведущего. Он расставляет фигуры на доске в любом порядке. Игроки присутствовать при этом не должны. После расстановки ребята входят в комнату и внимательно смотрят в течение минуты на доску. Затем они отворачиваются, а ведущий меняет фигуры местами. Задача игроков – быстро определить, какие изменения произошли на доске. За каждый правильный ответ засчитывается очко. Победителем будет тот, кто наберет их больше.

Кто больше увидел

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирают судью. Он будет подводить итоги и определит победителя. Все остальные должны в течение минуты смотреть в окно, потом взять лист бумаги, ручку и написать то, что видели. Времени на это им дается совсем немного – 2—3 минуты. После этого судья должен собрать все листочки, чтобы проверить, кто написал больше. Победителем будет тот, кто за считанные минуты описал увиденное объемнее.

Какого цвета лето?

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирают ведущего. Он начинает читать вслух отрывок из художественной книги. Задача игроков – внимательно слушать и записывать цвета, которые прослеживаются в отрывке. Может быть, на протяжении чтения не будет указано напрямую ни одного цвета. Но ведь любой предмет все равно имеет тот или иной цвет. Все знают, что небо – голубое, солнце – золотое или красное. Таким образом, цвета как бы подразумеваются при описании того или иного предмета. Победителем будет тот, кто запишет больше всего цветов. Но придумывать несуществующие цвета, не имеющие никакого отношения к прочитанному в книге, нельзя.

«Театралы»

Для детей среднего школьного возраста.

Игра не только развивает внимание, но и творческие способности. Выбирают судью, который должен внимательно следить за ее ходом, чтобы потом подвести итоги. Все делятся на две команды. Каждая из них разыгрывает мини-спектакль. Темы для изображения могут быть самые разные. Можно взять строчки из песни, использовать известный анекдот или литературное произведение. Другая команда должна отгадать, что именно имеется в виду. Можно использовать, например, стихи.

* * *

Я к вам пишу – чего же боле?
Что я могу еще сказать?
Теперь, я знаю, в вашей воле
Меня презреньем наказать.

* * *

Татьяна (русская душою,
Сама не зная почему)
С ее холодною красою
Любила русскую зиму.

* * *

Ну что же, ты, студент,
Игрушку новую нашел?
Не думал, не гадал,
А девушку мою увел.

* * *

Был обычный серый питерский вечер,

Я пошел бродить в дурном настроенье.
Только вижу, вдруг идет мне навстречу
То ли девушка, а то ли виденье.

* * *

Конечно, это только примерные варианты изображения. Одна команда разыгрывает несколько спектаклей, другая – внимательно смотрит. Ей нужно определить, что именно было изображено. За каждое верное угадывание засчитывается одно очко. После игры судья подводит итоги. Побеждает команда, набравшая больше очков.

«Самый внимательный зритель»

Описанную выше игру можно несколько разнообразить. Все спектакли должен показывать один человек, а зрители – смотреть, пытаясь определить, что именно он изображает.

Такая игра развивает внимание, актерские способности, к тому же она способна повеселить кого угодно.

Смысл в том, что человек изображает какой-нибудь сюжет, который выбирает сам. Это может быть отрывок из известного произведения, фильма. Задача «актера» – передать какие-то характерные действия, чтобы зрители могли угадать, что он имел в виду.

«Шеф-повар»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Чтобы поиграть в эту игру, совсем необязательно бежать на кухню и готовить еду. Смысл игры в другом. Выбирают ведущего. Он начинает называть различные блюда – от самых простых до неимоверно сложных. Остальные внимательно слушают его и записывают на листке продукты, из которых изготавливают те или иные блюда. Например, ведущий говорит: «Шашлык!». Значит, нужно написать: «Мясо, соль, перец, жир, приправы, укроп, петрушка». В конце игры подводятся итоги. Победителем будет тот, кто правильнее и полнее составил список продуктов, из которых изготовлены блюда, названные ведущим.

«Садовник»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Все остальные берут листочки и ручки, чтобы записывать свои ответы. Ведущий называет страну.

Игроки должны внимательно слушать ведущего и записывать, какие растения произрастают в той или иной стране. Победителем будет тот, у кого больше правильных ответов.

Игру можно разнообразить. Вместо растений можно записывать названия животных.

Самый внимательный читатель

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Все остальные берут листки бумаги и ручки. Ведущий называет названия книг, сказок, а игроки должны написать на листочке всех героев, которые есть в той или иной книге или сказке. Победителем будет тот, кто назовет правильно больше всех персонажей того или иного произведения.

Один, два, три

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он начинает считать вслух: «Один, два, три…» и далее. Считать он может, например, до ста или около этого. Игроки должны внимательно наблюдать за ним.

Дело в том, что при счете ведущий намеренно пропускает некоторые цифры. Задача игроков – внимательно следить за счетом, чтобы впоследствии определить, какие именно цифры пропущены. Победителем будет тот, кто правильно назовет все пропущенные цифры.

Найди ошибку

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он должен произносить вслух определенные слова. Но некоторые из них он будет произносить неправильно: например, не там поставит ударение или пропустит букву. Например, слово «внимательный» он произнесет так: «внимательный», то есть «забудет» мягкий знак. Задача всех участников игры – следить за ведущим, чтобы впоследствии назвать все его ошибки. Победителем в игре будет тот, кто назовет больше ошибок.

«Земля, воздух, вода»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он называет животных, птиц, рыб. Задача участников игры – сказать, где водится названное животное, то есть – на земле, в воде или в воздухе. Все это должно происходить следующим образом: ведущий говорит, например: «Сайгак!», обращаясь к кому-нибудь из игроков, и тот должен быстро сказать: «Земля!», потому что сайгак живет на земле. Ведущий называет: «Скат!» и обращается уже к другому. Тот должен быстро ответить: «Вода!», потому что скат живет в воде. Так проходит игра.

За каждый быстрый и правильный ответ игроку засчитывается очко, а если игрок замешкался или не успел ответить правильно, очко у него вычитается. В конце игры подсчитывается общий результат. Победителем будет тот, у кого больше очков.

«Земля, воздух, вода, огонь»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирают ведущего. Игроки встают в круг. Ведущий берет в руки мяч, который он будет бросать кому-нибудь из игроков, называя какую-то природную стихию: землю, воздух, воду или огонь.

Когда ведущий говорит: «Вода», игрок, поймавший мяч, должен быстро назвать какую-нибудь рыбу или морское животное, иначе он выйдет из игры.

Если ведущий произносит: «Земля», игроки называют какое-нибудь животное, при слове «воздух» – птицу. Услышав слово «огонь» и летящий в его сторону мяч, игрок должен отбить его обратно ведущему. Если он этого не сделает, значит выходит из игры. Победителем будет последний игрок, оставшийся в игре.

«Назови песню»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он должен называть какие-то слова.

Задача участников игры – вспомнить песню, в тексте которой есть названное слово. Например, ведущий говорит: «Девочка!». Кто-то вспоминает песню: «То ли девочка, а то ли виденье».

За каждый быстрый и правильный ответ засчитывается очко. За каждый неправильный ответ засчитывается штрафное очко. В конце игры победителем будет тот, кто наберет больше очков.

«Лучший слушатель»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он читает вслух. Каждый игрок берет ручку и листок бумаги. Задача – внимательно слушать ведущего и записывать на листок все существительные, которые встретятся в прочитанном отрывке. Ведущий может читать отрывок из любой книги, желательно интересный и увлекательный эпизод, чтобы всем было интересно. Победителем будет тот, кто больше напишет существительных из прочитанного отрывка.

Игру можно разнообразить – вместо существительных игроки должны записать глаголы, потом прилагательные, можно выбирать даже предлоги. Такая игра развивает внимание, что обязательно пригодится на школьных уроках.

Скоростное чтение

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он начинает читать любой текст.

Сложность в том, что читать придется особым образом. Поэтому желательно подготовиться заранее – написать текст на бумаге, не делая между слов промежутков и исключив знаки препинания. Это первая ступень подготовки текста. Далее ведущий должен разбить текст по своему усмотрению, чтобы слова выглядели совсем по-другому. Разумеется, ударение он также может ставить по своему усмотрению.

Например, ему нужно прочитать общеизвестное стихотворение про елочку. Сначала нужно написать текст без промежутков, то есть:

«В лесу родилась елочка
в лесу она росла
зимой и летом стройная
зеленая была
метель ей пела песенку
спи елочка бай-бай
мороз снежком укутывал
смотри незамерзай
трусишка зайка серенький
по делочкой скакал
порою волк
сердитый волк по лесу пробегал».

Потом текст нужно совершенно произвольно разделить на слова. Выглядит это примерно так:

«В лесу родилась елочка
в лесу она росла
зимой и летом стройная зеленая была
метель ей пела песенку
спи елочка бай-бай
мороз снежком укутывал
смотри не замерзай
трусишка зайка серенький
под елочкой скакал
порою волк сердитый волк
по лесу пробегал».

При чтении подобной абракадабры ударение можно ставить так, как хочется. Задача участников игры – внимательно прослушать отрывок и определить, что же это такое. Чтобы легче было отгадать, им лучше записывать на бумаге отдельные слова, чтобы потом посмотреть на них и догадаться, каким текст был в первоначальном виде. Тот, кто правильно и быстро догадается, будет победителем в этой игре.

«Фигуры»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирают ведущего. Он должен внимательно посмотреть на обстановку комнаты и нарисовать на бумаге какую-то фигуру. Геометрическая фигура должна символизировать какой-нибудь из предметов в комнате, значит нужно рисовать, передавая ее контур.

Игроки, внимательно посмотрев на рисунок, должны догадаться, какой предмет зашифрован в этом рисунке. Тот, кто быстрее даст правильный ответ, получает очко. В конце игры подсчитываются результаты. Победителем будет тот, кто наберет больше очков.

Сколько в слове слогов

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирают ведущего. Он называет слова, а остальные должны внимательно прислушиваться к каждому слову. Задача участников игры – быстро сказать, сколько слогов в том или ином слове. Тот, кто быстро и правильно отвечает на вопрос, получает очко. Кто ошибется – получает штрафное очко. В конце игры победителем будет тот, кто наберет больше очков при минимальном количестве штрафных.

Самая быстрая команда

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирают ведущего, а все остальные разделяются на две команды. Обе команды должны встать в ряд. Потом все игроки должны рассчитаться по порядку, каждому будет принадлежать какой-то номер.

Ведущий должен назвать какой-нибудь номер, игроки обеих команд, носящие указанный номер, должны обежать всех присутствующих и встать на место. После этого называется еще какой-нибудь номер. И бегут другие. Выиграет та команда, игроки которой не пропустят ни одного номера и будут быстрее возвращаться на свое место.

Высоко и низко

Для детей дошкольного возраста.

Выбирают ведущего. Остальные встают рядом и вытягивают руки в стороны. Ведущий говорит: «Высоко!», и все должны встать на носки, подняв руки вверх.

Если ведущий говорит: «Низко!», все игроки должны присесть и руками коснуться земли. Сам ведущий может стараться запутать игроков, то есть сказать, например: «Высоко!», а сам при этом присядет и руками коснется земли. Или, наоборот, скажет: «Низко!», а сам поднимет руки вверх и встанет на цыпочки. Игрок, который ошибется, выходит из игры. Играют до тех пор, пока не останется последний игрок. Он считается победителем.

«Назови предмет»

Выбирается судья, а остальные должны взять листки бумаги и карандаши. За определенный промежуток времени, например за десять минут, на листке нужно переписать предметы, которые находятся в комнате, но в строго алфавитном порядке, при этом желательно использовать как можно больше букв алфавита. Судья проверяет записи каждого игрока. Победителем будет тот, кто назвал больше предметов.

Повторение

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирают ведущего. Он называет разные слова. Все остальные должны молчать и внимательно следить за ведущим. Как только он скажет: «Повтори», все остальные должны быстро повторить слово, которое только что сказал ведущий. Например, он говорит: «Пешка, компьютер, рубин, скат, рыцарь, книга, олень, мокрица. Повтори!»

Игроки должны повторить последнее слово, то есть в данном случае это будет слово «мокрица». Ведущий внимательно следит за игроками. Тот, кто неправильно называет слово или не повторит его вообще, выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется последний участник – самый внимательный.

«Что это было?»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игроки делятся на две команды. Они подбирают различные тексты – стихотворение, отрывок из книги, из газеты, инструкция или что-то еще. Одна команда читает другой свой текст, но наоборот – с конца к началу. Читать нужно быстро и без запинок. Другая команда должна угадать, что именно им читают, и перевести прочитанное на нормальный язык.

* * *

Во все времена люди стремились стать как можно внимательнее. Это очень полезное качество, нужное человеку в самых разных ситуациях. Его можно и нужно развивать с детства. Внимательный школьник никогда не получит плохих оценок на уроках. Кроме того, он подмечает красоту окружающего мира, значит жизнь его становится намного интереснее и ярче.

Предлагаем вам игры, направленные на развитие внимания. Благодаря им вы сможете хорошо провести время, повеселиться и посмеяться, а также определить, кто из вас наблюдательнее и внимательнее. А если вы регулярно будете играть в такие игры, то, несомненно, станете намного внимательнее. И сами увидите, насколько вам поможет это качество. Итак, приятного вам времяпрепровождения!

Слова наоборот

Для детей среднего школьного возраста.

Каждое слово можно произнести наоборот, если прочитать его с конца. Иногда получаются достаточно интересные сочетания. И данная игра поможет значительно развить внимание.

Выберите ведущего. Он называет какое-то слово, а остальные должны быстро произнести слово наоборот. Например, ведущий говорит: «Школа», кто-то должен быстро произнести: «Алокш». Ведущий продолжает: «Стол», кто-то из игроков говорит: «Лотс»; ведущий произносит: «Богатство», игроки отвечают: «Овтстагоб». Тот, который первым правильно прочитал слово наоборот, получает очко. Если слово названо неправильно, засчитывается штрафное очко. В конце игры подсчитываются общие итоги. Побеждает тот, у кого больше очков при наименьшем количестве штрафных.

Можно играть по-другому. Ведущий называет слово наоборот, а играющие должны сказать его в нормальном виде.

Например, в ответ на «арги» они произносят – «игра», «игьнед» значит «деньги» т. д. За каждый правильный ответ засчитывается очко, за неправильный – либо штрафное, либо вычитается одно очко. Победителем будет тот, кто наберет больше очков. Эта игра великолепно развивает внимание, она же сумеет повеселить всех забавными словами, которые получаются в результате их прочтения задом наперед.

Отгадать слово

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Для игры надо 5—8 человек. Один из них выходит за дверь, а ведущий называет любое слово. Игроки придумывают предложения, в которых оно обязательно должно содержаться.

Игрок возвращается в комнату и по выбору просит кого-то из остальных участников назвать придуманное предложения. Он внимательно прислушивается и определяет, какое слово было задумано.

Ам

Эта игра на внимательность для самых маленьких. К тому же она еще и повышает реакцию.

Дети кладут свои указательные пальцы на ладонь взрослому, а тот через какое-то время неожиданно сжимает ладонь в кулак. Те игроки, которые не успеют убрать свои пальцы, проигрывают.

Если проигравших несколько, игра повторяется с теми, кто не успел убрать пальцы.

Краски

Для детей дошкольного возраста.

Эта игра на внимание учит названиям красок. Участвуют примерно десять человек, но можно и больше. Перед началом выбирают «сапожника», «портного» и «ткача». Они должны выйти из комнаты.

Дети решают, какими красками они будут. Затем в комнату возвращаются вышедшие. Они спрашивают: «Краски есть?» Дети отвечают: «Есть» и спрашивают: «А какие вам нужны?»

Начинает «портной». Он говорит: «Мне голубую». Выходит голубая краска и идет на службу к «портному». Затем «ткач» говорит: «Мне нужна зеленая краска». Выходит тот, который назвался зеленой краской, и идет на службу к «ткачу».

Если же названных красок нет, дети так и отвечают.

Ремесленники разбирают краски поочередно, и у кого впоследствии окажется их больше, тот считается победителем.

Фрукты

Для детей дошкольного возраста.

Игра на внимательность, помимо прочего, развивает ловкость, учит детей названиям фруктов.

Участвуют сколько угодно игроков. Все ребятишки, кроме одного, садятся в круг на стулья, а один выполняет роль покупателя. Он выходит из комнаты, остальные же выбирают себе названия фруктов.

«Покупатель» входит в комнату и говорит: «Я пришел с рынка, купил яблоко и грушу.» Игроки, которые назвались «яблоком» и «грушей», должны при этом поменяться местами. В тот момент, когда они будут это делать, «покупателю» надо постараться усесться на место одного из этих игроков. Если ему это удается, оставшийся «фрукт» становится новым «покупателем». Далее сцена повторяется.

О длительности игры можно договориться заранее.

Играть можно до тех пор, пока не надоест.

«Конь ретивый»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Соберите примерно 7—10 человек. Выбирается ведущий. Все желающие играть должны встать перед ним полукругом.

Ведущий трясет кулаками перед собой и говорит: «Идет-бредет, идет-бредет». Все повторяют слова и движения ведущего, а он через какое-то время неожиданно говорит: «Коза с рогами!» Игроки должны при этом выставить вперед пальцы.

Если же ведущий назвал другое животное, у которого нет рогов, пальцы выставлять не следует. Тот, кто ошибся, должен выйти из игры. Победителями считаются игроки, оставшиеся в игре дольше всех. Игра может продолжаться так долго, как этого захотят ребятишки.

Ручки

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Помимо внимания, эта игра развивает координацию движения. Участники встают полукругом перед ведущим, которого следует выбрать заранее. Ведущий дает команду: «Ладонь! Кулак! Кулак! Ладонь!» – и так далее.

Когда он говорит: «Ладонь!», дети должны направить кисть одной руки вверх, при этом ладонь должна быть выпрямлена, а в ее основание должны упираться пальцы второй выпрямленной руки. Когда ведущий дает команду: «Кулак!», игроки должны одну руку сжать в кулак, а в его основание должны упираться выпрямленные пальцы второй руки.

Ведущий постепенно увеличивает темп команд, а те из игроков, кто сбился, выбывают. Победителем считается тот, кто остался в игре последним.

«Тропинка»

Для детей среднего школьного возраста.

Всем желающим необходимо разделиться на две команды и выбрать ведущего.

В начале игры все становятся перед ведущим и маршируют. Через какое-то время ведущий говорит: «Тропинка!», и игроки одной команды должны встать друг за другом, положить руки на плечи впереди стоящего и присесть, наклоняя головы вниз.

Ведущий может сказать: «Команда!» В этом случае все играющие в одной команде собираются в круг, соединив поднятые руки сверху.

Если ведущий командует: «Кочки!», все приседают, наклоняя голову и прикрыв ее руками.

Ведущему необходимо отмечать, кто из участников выполняет задание быстрее и складнее. Эти игроки получают очки.

Победившей считается команда, набравшая больше очков.

«Горячий мячик»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Игра способствует не только развитию внимания, но и скорости движения. В качестве инвентаря используется обыкновенный мяч.

Выбирается ведущий, который становится спиной к играющим, а они образовывают круг, взявшись за руки. Затем ведущий дает какой-либо сигнал, и игроки должны передать мяч по кругу по часовой стрелке. Через некоторое время ведущий говорит: «Стоп!». Тот, у кого в этот момент в руках окажется мяч, выбывает из игры.

Когда из всего круга останутся только два участника, они встают друг перед другом и по сигналу ведущего начинают передавать мяч друг другу. Когда прозвучит команда: «Стоп!», победит тот игрок, у которого в руках не будет мяча.

«Что не так?»

Для детей среднего школьного возраста.

Игра способствует развитию внимания, к тому же наверняка покажется чрезвычайно увлекательной. Заключается она в следующем. Ведущий заранее готовит рисунок, в котором сознательно допускает несколько ошибок. Игроки должны эти ошибки назвать, для чего рисунок пускается по кругу, и каждый находит по одному несоответствию.

Ошибки следует делать не слишком заметными, но в то же время понятными для детей.

Найди такой же

Эта игра на внимание рассчитана на самых маленьких. Кто-то из взрослых предлагает малышу выбрать из 5—6 кубиков те, которые имеют схожие признаки с кубиком, находящимся в руках у другого малыша. Этими признаками могут быть цвет, размер, форма, рисунок.

Далее количество предметов увеличивается, и игра тем самым усложняется.

Повтори!

Для детей среднего школьного возраста.

Два игрока встают лицом друг к другу на некотором расстоянии. Один из них совершает любые движения, а другой должен их в точности повторить. Сначала лучше делать не слишком сложные упражнения, а затем постепенно усложнять их. Можно ввести и дополнительное правило: повторять не только движения тела, но и меняющееся выражение лица.

Повторение движений

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игроки встают вокруг ведущего. Он подходит к любому из ребят и делает какое-нибудь движение. Его должен повторить и игрок, которого он удостоил вниманием.

После этого уже два человека – игрок и ведущий – подходят к следующему игроку, и таким образом игра продолжается. Постепенно образуется колонна, возглавляемая ведущим.

Игроки двигаются строем, а когда ведущий дает команду, они должны как можно быстрее образовать круг. При этом каждый старается занять свое прежнее место. Тот игрок, которому места не достанется, становится новым ведущим.

Играть можно до тех пор, пока не надоест. Победителем считается тот, кто ни разу в течение игры не станет ведущим.

Глава 5.
Беру и помню

Что это такое

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он отбирает несколько мелких предметов, например ключи, карандаш, сувениры, ложку, брелок, скрепку, значок, заколку и что-нибудь еще. Все по очереди должны посмотреть на эти предметы в течение нескольких секунд, чтобы запомнить их признаки. Затем ведущий прячет предметы в коробку и обращается к каждому участнику игру, задавая вопросы типа: «Какого цвета брелок?», «Подточен ли карандаш?», «Какого цвета ручка?», «Как выглядит сувенир?» и т. д.

Игрок, к которому обратился ведущий, должен вспомнить увиденный им ранее предмет и описать его. За свое описание каждый получает определенное количество очков. Чем точнее было описание, тем больше очков он получит. В конце игры подводятся итоги – победителем становится тот, у кого больше очков. Именно у него самая лучшая память.

«Телеграмма»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он будет исполнять роль «почтальона». Он по очереди подходит к каждому и тихо говорит им текст какой-то телеграммы. Например, «Таня, к тебе завтра приедут гости из Москвы». Но текст телеграммы нужно проговорить быстро, не повторяясь. Таким образом, «почтальон» общается со всеми участниками игры.

После этого подводятся итоги: каждый из участников игры должен дословно воспроизвести текст своей телеграммы. Если игрок ошибается, он сам становится «почтальоном». Особая сложность в том, что сам «почтальон» должен не ошибиться и точно запомнить все «телеграммы». Впрочем, он может записывать их на листочке, чтобы не перепутать. Особенно интересно, если тексты «телеграмм» сложные и длинные, чтобы их не так-то легко было запомнить.

«Запомни…»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные ребята должны быстро подбежать к нему и сказать какую-то фразу. Задача ведущего – точно запомнить эти фразы, чтобы потом воспроизвести их. Фразы могут быть самыми разными, например: «Поехали завтра гулять» или «Далеко-далеко на озере Чад изысканный бродит жираф». Но ведущему важно не перепутать и точно сказать, какую фразу произнес каждый из участников игры. Если он не ошибается, ему засчитывается определенное количество очков, например по числу высказываний, которые он запомнил.

Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не попробуют себя в роли ведущего. В конце игры следует подвести итоги – победителем будет тот, кто наберет больше очков.

«Расскажи стихотворение»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он исполняет роль судьи и наблюдает за ходом игры. Остальные делятся на две команды. Первая команда – «рассказчики», вторая – «слушатели». Затем начинается сама игра. Кто-то из команды «рассказчиков» должен вслух рассказать какое-то стихотворение. Лучше использовать неизвестные, потому что в этом случае игра будет увлекательнее. Игроки команды «слушателей» должны внимательно прослушать стихотворение. Потом игроки второй команды должны вслух сказать хотя бы по одной строчке из услышанного стихотворения. Ведущий внимательно следит за этим и подсчитывает очки. За каждую названную строчку команды получают очко.

После первого стихотворения следуют еще несколько. А игроки должны таким же образом рассказать хотя бы по одной строчке. Затем команды меняются местами, «слушатели» сами становятся «рассказчиками». В конце игры подводятся итоги – побеждает та команда, которая наберет больше очков.

Самый талантливый

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он должен рассказать всем какую-то историю. Можно ее придумать самостоятельно, можно позаимствовать из книги или газеты. Особая сложность в том, что в рассказе должно быть много прилагательных. Например, ведущий может таким образом рассказать сказку про Красную Шапочку: «Жила-была милая, красивая, умная, добрая, маленькая девочка. Она была очень аккуратная, элегантная, нарядная и носила модную, дорогую, изысканную шапочку красного цвета.

Однажды эта очаровательная девочка отправилась к своей любимой бабушке. Она шла по зеленому, знакомому с детства лесу и напевала очень мелодичную песенку приятным голосом. В руке девочка несла соломенную корзинку со вкусными пирожками. Эти пирожки были горячими, сладкими, вишневыми, яблочными, клубничными, абрикосовыми. Шла девочка по песчаной дорожке золотисто-желтого цвета…». И так до конца. Рассказ сможет быть длинным или коротким, это неважно.

Когда ведущий расскажет свою историю, игроки должны быстро вспомнить, какие прилагательные были в этом рассказе. За каждое названное прилагательное участник получает одно очко. Затем ведущий рассказывает следующую историю или им становится другой игрок. Победителем становится тот, кто вспомнил больше прилагательных. Именно у него самая лучшая память!

«Интеллектуалы»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он следит за ходом игры и подсчитывает очки, которые набирают игроки. По ходу игры каждый должен вспомнить какую-то знаменательную дату известного (или не очень) исторического события. Например, 1861 год – год отмены крепостного права, 1945 год – победа над фашистской Германией, и т. д. За каждую верно названную дату участник игры получает очко. В конце игры подводятся итоги – победителем будет тот, кто назовет больше исторических дат.

«Математики»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он по очереди подходит ко всем ребятам и говорит им какие-то цифры. Например, 12, 14, 53 и т. д. Каждому игроку он называет не более 5—6 цифр. Ребята должны их запомнить, чтобы через некоторое время повторить их ведущему. Если все цифры названы верно – игрок получает одно очко. Если же цифры названы неправильно, ведущий может следующий раз сказать этому участнику игры более простые, однозначные цифры. Игра продолжается некоторое время, чтобы каждый игрок смог побороться за очки. Затем подводится итог – победителем будет тот, кто наберет их больше.

«Продуктовая база»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он будет «директором продуктовой базы». Еще один – «директором магазина». Остальные игроки являются «продавцами». Суть игры заключается в следующем – к «директору продуктовой базы» приходит один «продавец» и спрашивает его о том, какие продукты есть в наличии. «Директор базы» называет ему определенный список, например: «Есть мороженое, колбаса „Останкинская“, колбаса „Салями“, копченые сосиски, сыр „Голландский“, чай „Индийский“, молоко, масло, маргарин».

«Продавец» должен все запомнить и передать «директору магазина». Сложность в том, что записывать наименование продуктов нельзя, можно только запоминать. При этом сами ведущие вполне могут записать то, что сказали, чтобы потом проверить игроков. За каждый верно названный продукт игрок получает очко. Побеждают те, кто наберет их больше.

Рассказы о путешествиях

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные начинают по очереди рассказывать о своих воображаемых путешествиях. Например, это может выглядеть следующим образом: «Я был в Америке, там я посещал Диснейленд. Потом я был в Австралии, там я охотился, затем я был в Нидерландах, там я занимался математикой…» Таким образом высказываются все участники игры. Потом все слушатели должны точно вспомнить, о чем говорил каждый из игроков.

Ведущий внимательно следит за игрой, за каждое верное высказывание игрок получает очко. В конце игры подсчитываются очки – побеждает тот, у кого их больше.

Любители фантастики

Для детей среднего и старшего школьного возраста. В эту игру могут играть те, кто знает и любит фантастические фильмы или книги.

Выбирается ведущий. Он выполняет роль судьи и следит за ходом игры. Затем каждый из ребят должен назвать какое-то произведение или фильм и рассказать несколько интересных моментов откуда. Сложность в том, что нужно точно вспомнить название фильма, а если речь идет о книге, назвать надо также ее автора. За каждый рассказ участник игры получает одно очко. В конце игры ведущий подсчитывает очки – победителем становится тот, кто наберет их больше.

«Не забудь ничего»

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он выполняет роль судьи и подводит итоги игры. Остальные делятся на пары. Один член пары должен быстро проговорить другому какой-то рассказ, который он сочинил про него. Например: «Маша поехала в гости, там она купила коробку зефира, отправилась в зоопарк и накормила жирафа. На уроке она получила двойку, потому что не выучила ничего. Но это все ерунда, главное, что Маша – хороший человек».

Примерно такие рассказы игроки сообщают друг другу. Ведущий внимательно слушает, так что высказываться каждая пара игроков должна по очереди. Задача другого игрока – вслух пересказать все, что он услышал. Если он справился с заданием точно, ничего не забыл, он получает очко.

Игра должна продолжаться до тех пор, пока все игроки не попробуют свои силы. Затем можно подводить итоги – тот, кто наберет очков больше, будет победителем.

«Учитель и ученики»

Для младшего школьного возраста.

Для этой игры нужны карандаши и бумага. Выбирается ведущий, он будет «учителем». Остальные игроки – «ученики». На каждом листе бумаги «учитель» должен нарисовать какой-то предмет. Этот рисунок может быть как простым, так и сложным. «Учитель» по очереди показывает эти рисунки «ученикам» – в течение нескольких секунд, чтобы игроки не успели как следует запомнить, что там изображено. Далее «ученики» рисуют у себя что-то подобное. За каждый правильный рисунок игрок получает одно очко. Игра продолжается до тех пор, пока игроки не пройдут несколько заранее оговоренных туров. Победителем считается тот, у кого лучшие результаты.

«Иностранцы»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он будет следить за ходом игры.

Остальные должны вспомнить несколько иностранных слов. Даже если каждый вспомнит по 1—2 слова, этого достаточно. Затем по очереди каждый участник игры должен произнести все названные слова. За каждый правильный ответ он получает одно очко. В результате победителем оказывается тот, кто наберет больше очков.

«Серая кошка, белая мышь»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные все дружно вспоминают различных птиц, рыб, животных, растения. При этом нужно указать какой-то признак названного предмета. например, один говорит: «Серая кошка», другой: «Белая мышь», третий: «Черная ворона». Каждый может назвать один предмет или несколько. Ведущий должен быстро записать все названия, чтобы потом можно было проверить игроков. Затем каждый игрок по очереди называет всех животных, птиц, рыб, растения с их признаками. За каждый правильный ответ он получит одно очко. В результате победителем будет тот, кто наберет их больше.

«Дед Мороз»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он будет «Дедом Морозом», который станет по очереди говорить каждому участнику игры, какие подарки он дарит именно ему. Список подарков должен быть обширным, например: санки, два арбуза, шоколадные конфеты, книжка, туфли, кошка, кассета, дискета, сумка, ручка, мороженое, зефир. Так «Дед Мороз» общается с каждым игроком. После этого ребята должны повторить, что именно им «подарил Дед Мороз». За каждый правильный ответ игрок получает очко. В результате победителем становится тот, кто наберет их больше.

Кто лучше знает сказки

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он называет какую-то сказку, а все остальные должны быстро вспомнить и назвать сказочных героев, которые в ней участвовали. Например, ведущий называет сказку про «Буратино». Игроки должны перечислить сказочных героев: Мальвина, Пьеро, Буратино, Артемон, Карабас-Барабас, Дуремар, Черепаха Тортилла и т. д.

За каждого названного героя игрок получает очко.

Игра продолжается, пока ведущий не назовет несколько сказок. Затем подводятся итоги – победителем становится тот, кто набирает больше очков.

Идем в гости

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он говорит, что все собираются в гости, значит должны вести себя хорошо. Далее он придумывает несколько правил поведения. Правила могут быть самые простые, всем известные, а также забавные. Например, «не отрывать иголки у кактуса и не мазать кошку губной помадой». Таких правил должно быть много. Затем все игроки вспоминают, что они услышали. За каждое правило, которое игрок вспомнил и повторил, ему начисляется очко. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все. После этого можно подводить итоги – победителем будет тот, у кого очков больше.

«Аквариумные рыбки»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он следит за ходом игры и подсчитывает очки. Остальные должны по очереди назвать какой-то вид аквариумных рыбок и подробно рассказать, как за ними нужно ухаживать. После этого ведущий начинает задавать вопросы относительно вида аквариумных рыбок и способов ухода за ними. За каждый правильный ответ игрок получает очко. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не попробуют свои силы в борьбе за очки. Затем подводятся итоги – победителем будет тот, кто наберет очков больше.

Алфавит

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Потребуется доска или большой лист бумаги. Выбирается ведущий, который пишет несколько букв в определенном порядке. Все остальные должны смотреть на этот буквенный ряд в течение одной минуты и затем сами в том же порядке пишут увиденные буквы. За каждую правильную букву игроки получают очко. Игра продолжается до тех пор, пока все не наберут какое-то количество очков. Затем подводятся итоги – победитель тот, у кого лучшие результаты.

«Повара»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки будут «поварами». Каждый по очереди должен назвать какое-то блюдо и сказать, какие продукты нужны для его приготовления. Например: «Я готовлю торт. Для его приготовления нужны молоко, масло, мука, сахар, яйца, сметана, соль, сода, варенье». Таким образом высказывается каждый игрок. Затем ведущий спрашивает: «Какие продукты нужны для приготовления шашлыка?» Игроки должны перечислить все, что слышали раньше. За каждый правильный ответ игрок получает по баллу. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не получит определенное количество баллов. Победителем будет тот, кто наберет больше баллов.

Скороговорки

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он исполняет роль судьи и внимательно следит за ходом игры. Все остальные делятся на две команды. Сначала первая команда должна произнести быстро вслух несколько скороговорок. Это могут быть любые выражения, например:

«Шла Саша по шоссе и сосала сушку»;

«На дворе трава, на траве – дрова» и прочие, известные ребятам.

Члены второй команды должны вспомнить и произнести все скороговорки, которые упоминались. За каждый правильный ответ игрок получает очко. Затем команды меняются местами – и игра продолжается. Потом ведущий подводит итоги – победителем становится тот, кто наберет больше очков.

«Как пройти домой?»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Ему предстоит быстро исполнить танец или проделать несколько самых разных движений. Сложность в том, что когда таких движений много, их не так-то легко запомнить. Тем не менее, после каждого выступления ведущего игроки должны повторить его движения. Тот, кто ошибется, выходит из игры. Тот, кто сделает все правильно, продолжает ее. Победителем становится самый внимательный игрок, тот, который дольше всех останется в игре.

«Весна, весна на улице»

Для детей дошкольного возраста.

Выбирается ведущий. Он называет участникам игры какие-то условия, например: «На улице весна», или «Пошел дождь», или «Раннее утро». Задача игроков – быстро вспомнить какие-то отличительные признаки, которые сопровождают данные обстоятельства. Например, ведущий сказал: «Пришла зима». Играющий может ответить: «Пошел снег, люди оделись в шубы и пальто. Дети пошли кататься с горки на санках, лыжах. Вокруг все стало белым-бело, приближается Новый год, радостные люди спешат по своим делам».

Каждый игрок вспоминает какие-то подробности, за ответы игроки получают по одному очку. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не пройдет оговоренное количество туров. Затем ведущий подводит итоги. Победителем становится тот, кто наберет больше очков.

«Как было раньше?»

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он отворачивается от всех игроков. А участники игры в это время встают в ряд. Ведущий поворачивается, смотрит на них в течение нескольких секунд, затем снова отворачивается. Игроки в это время меняются местами. Когда ведущий снова повернется и посмотрит на них, игроки уже стоят в другой последовательности. Задача ведущего – быстро вспомнить, как было раньше, и правильно расставить ребят. Если он не ошибся, значит продолжает игру, а если нет – выходит из нее. Игра длится до тех пор, пока в ней не останется единственный участник. Он и будет победителем.

Раз, два, три

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он и игроки договариваются о каком-то числе. Например, они выбрали цифру семь.

Игра заключается в том, что ведущий называет вслух какие-то слова. Игроки должны быть внимательными и запомнить каждое седьмое слово в речи ведущего. Например, он перечисляет: «Кошка, кепка, попугай, рыба, шерсть, масло, молоко, шуба, нож, яблоко, мороженое, книга, волос, золото, серебро, игра…». В ряду слов седьмым оказалось «молоко», а потом – «золото». Именно их должны запомнить участники игры. После того как ведущий перечислит все слова, которые пришли ему в голову, можно подводить итоги. Игроки, правильно запомнившие все слова, получают по очку. Игра продолжается до тех пор, пока ребята не пройдут оговоренное число туров. После этого можно подводить итоги – победителем становится тот, у кого очков больше.

«Самый внимательный зритель»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он называет разные фильмы, а задача ребят – вспомнить разные смешные эпизоды из них. Если ведущий будет выбирать грустные или серьезные фильмы, значит можно вспомнить не смешные, а грустные или наиболее интересные эпизоды. Победителем считается тот, кто лучше помнит просмотренные фильмы. В следующий раз он становится ведущим и сам будет выбирать для игры свои любимые фильмы. Можно в этой игре обсуждать не только обычные художественные фильмы, но и мультфильмы или книги.

«Пойдем на прогулку»

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Его задача – следить за ходом игры и подвести итоги. Игроки делятся на пары. Все пары должны разбрестись в разные места. Например, одна пара игроков может отправиться на улицу, другая – в комнату, третья – на балкон, и так далее.

Через некоторое время игроки должны собраться вместе. Затем один из пары должен задать другому вопросы, касающиеся различных предметов, которые они могли видеть на прогулке. Например:

«Какого цвета машина, которая стоит у подъезда?»

«Какого цвета собака у девочки?»

«Как называется книга, которая лежит на столе в комнате?»

«Сколько этажей в доме, который виден с балкона?»

И т. д.

За каждый правильный ответ игрок получает очко. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не попробуют свои силы в борьбе за очки. Победителем становится тот, у кого их больше.

«Слушатели»

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он читает вслух участникам игры отрывок из сказки, рассказа или что-то еще. Когда он прочитает вслух страницу, игроки должны назвать глаголы, которые встретились в этом тексте. За каждый правильный ответ игрок получает одно очко. Выигрывает тот, кто наберет их больше.

«Хороший рассказчик»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Его задача – придумывать различные темы, на которые все участники игры должны сочинить какой-то рассказ. Сложность в том, что рассказ должен быть правдоподобным, но с маленьким обманом, настолько маленьким, что его не сразу заметишь. Здесь требуется внимание, чтобы распознать обман и немедленно сказать об этом.

Например, ведущий говорит кому-нибудь: «Расскажи, как сегодня утром ты пошел в школу?»

Рассказ может быть таким: «Сегодня я проснулся рано утром, за окном было еще совсем темно. Я встал, оделся, позавтракал, потом пошел в школу. По дороге я вспомнил, что первым уроком у нас контрольная. Я очень расстроился, потому что не подготовился к ней…».

На первый взгляд, рассказ совершенно правдив. Но на самом деле контрольная не могла быть первым уроком, потому что у этого игрока сегодня первый урок был – рисование. Ребята должны немедленно обнаружить этот обман. Тот, кто обнаружит его первым, получает очко. А победителем окажется тот, у кого их больше. Разумеется, нужно помнить все обстоятельства жизни своих друзей.

Кто как выглядит

Для детей дошкольного возраста.

Выбирается ведущий. Его задача – быть судьей, следить за ходом игры и подводить итоги. Игроки делятся на две команды. Первая команда внимательно смотрит на игроков второй. Вторая команда выходит в другую комнату, а затем возвращается. Все остальные должны посмотреть и сказать, что изменилось во внешнем виде игроков. Например, кто-то надел новую заколку, кто-то расстегнул пуговицу, кто-то причесался, кто-то, наоборот, разлохматил волосы. Кто-то может приколоть новый значок, кто-то – надеть другую обувь, кто-то – новое украшение.

За каждый правильный ответ игрок получает очко. Игра продолжается до тех пор, пока ребята не наберут по нескольку очков. Победителем считается тот, кто наберет их больше.

Слова

Для детей дошкольного возраста.

Для запоминания ребенку предлагаются пары слов (8—10 слов), имеющие между собой логическую связь. Например, ужин – обед, спичка – пожар, мелодия – песня и т. д. После однократного прочтения предложите ребенку повторить их.

Игру можно устроить в виде соревнования: кто запомнит больше пар слов – тот и победил. Эта игра развивает логическую и слуховую память, совершенствует процесс запоминания.

Вместо пар слов с логической связью для игры можно использовать пары слов с отсутствием какой бы то ни было связи между ними (огурец – игла, горох – сито и т. д.) Ребенку будет тяжелее воспроизвести такие слова, но при таком виде запоминания развивается механическая память. Маленькому ребенку не стоит задавать пары незнакомых ему слов. Лучше брать простые слова (дом – сом, дым – кот и т. д.).

Цифровые ряды

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Поочередно зачитываются ряды цифр. Первый ряд включает в себя 2 цифры. Ребят просят повторить их в том же порядке, в каком они были зачитаны. Второй ряд состоит из 3 цифр, третий – из 4, четвертый – из 5, и т. д. Детям предлагается соревнование: кто запомнит больше цифр и сможет воспроизвести их в том же порядке? Тот ребенок, который запомнит самый длинный ряд, и становится победителем. Игра способствует развитию механической и слуховой памяти.

«Кукольный домик»

Для детей дошкольного возраста.

На столе строится кукольная квартира, в которой расставляются мебель и прочие предметы кукольного обихода. Ребенок во всем этом участвует и запоминает, что где стоит. Затем он выходит из комнаты, а ведущий меняет обстановку в «квартире». Вернувшись в комнату, ребенок должен отгадать, что же изменилось в обстановке кукольного домика. В этой игре развиваются зрительная, моторная память и память на местность.

«Радуга»

Для детей дошкольного возраста.

Вырезаются полоски бумаги разного цвета. Их должно быть не более семи. Они раскладываются в определенном порядке на столе. Затем ребенок отворачивается, а ведущий меняет некоторые из них местами. Повернувшись, ребенок должен восстановить первоначальную «радугу».

Так вы сможете развить зрительную память на цвета и ориентировку в пространстве. Одной из положительных сторон игры является то, что возраст ее участников абсолютно не имеет значения. Ведь даже если ребенок еще не знает названия всех цветов, он всегда сможет разложить нужную комбинацию, не называя их.

Кто это?

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Если хотите развить у детей память на лица, стоит поиграть в следующую игру. Возьмите несколько десятков фотографий или рисунков лиц. 10 фотографий покажите игроку (или игрокам). Затем перемешайте уже знакомые фотографии с примерно таким же количеством новых. Задание игроку: «Отыщи знакомые лица». Тот, кто найдет больше правильных вариантов, – выигрывает. Если игрокам трудно дается запоминание лиц, для облегчения задачи каждому лицу на фотографии можно дать имя и даже придумать невероятную историю, произошедшую с ним.

«Забавный рисунок»

Для детей младшего школьного возраста.

Игра направлена на тренировку памяти на названия. На десяти листах бумаги нарисуйте забавные рисунки несуществующих животных, овощей, фруктов и т. д. Каждый рисунок должен иметь свое необычное, несуществующее название. Игрокам демонстрируют рисунки, называя каждый из них. Ведущий просит запомнить названия. Затем рисунки убираются, а через несколько секунд их снова показывают. На листе бумаги линуются графы для каждого участника, в которые вносятся очки за угаданные слова.

Каждое слово оценивается в одно очко. Наперегонки участники отгадывают названия рисунков. Игрок, набравший максимальное количество очков, становится победителем.

Маленьким игрокам не стоит предлагать слишком сложные названия, а количество карточек можно сократить до 3—5 штук.

Запомни и повтори

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игра строится по принципу «телефончика». Ребятишки выстраиваются в цепочку – и ведущий говорит вслух любое несуществующее слово. Например, «кантрабарга». Первый игрок повторяет его, затем второй и т. д. Тот, кто неправильно произнесет слово, выбывает из игры. Когда все игроки скажут заданное слово, ведущий встает в конец цепочки, а первый игрок загадывает слово. Те два игрока, которые последними останутся в игре, и становятся победителями.

Слова желательны как можно более сложные для произношения. Выбывшие игроки не должны подсказывать играющим. Если один из оставшихся вдвоем игроков сможет придумать слово, которое не будет воспроизведено другим, значит победитель остается всего лишь один.

Если играют маленькие дети, необходимо контролировать игру. Пусть ребенок скажет задуманное взрослому. Иначе он может выдумать слишком сложное для остальных слово. Лучше если для запоминания малышам предложить 2—3 сложных слова.

«Чей голос?»

Для детей среднего школьного возраста.

В этой игре проверяется память на голоса людей. В комнате должно находиться не меньше пяти игроков. Они некоторое время общаются между собой. Затем одному из них завязывают глаза. Ведущий выбирает одного из игроков и просит его сказать какое-нибудь слово. Ребята в этот момент не должны между собой переговариваться. Тот, кому завязали глаза, должен отгадать, кому из игроков принадлежит голос. Если игрок отгадывает, он меняется ролью с тем, кого отгадал. Не отгадав, он остается с закрытыми глазами, пока не отгадает.

«Что за животное?»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Для этой игры вам понадобятся кусочки меха разных животных (кролика, лисы, волка и т. д.). Натуральный мех можно заменить искусственным, точнее – плюшевыми и меховыми игрушками. Игрок должен потрогать каждый кусочек меха (игрушку) и постараться запомнить свои ощущения при этом. Затем ему завязывают глаза и дают потрогать один из кусочков. Участник должен отгадать, кому принадлежит этот мех. Как только он отгадывает, его заменяет следующий игрок, который выбирается с помощью жеребьевки или считалки. Побывавшие с завязанными глазами игроки выбывают из игры. Благодаря этой игре вы сможете развить у детей осязательную память.

«Веселый модельер»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбираются два игрока и ведущий. Двое участников очень внимательно разглядывают одежду друг друга. Затем встают спиной друг к другу. Ведущий задает вопросы, касающиеся одежды партнера, каждому из игроков. Например, есть ли кроссовки на ногах у N? Кто первый ошибется – проигрывает. На его место встает следующий игрок. Тот, кто больше всех одержит побед, и становится победителем. Эта игра развивает зрительную память.

Для усложнения задания игрокам разрешается загадывать наличие бижутерии и других мелких предметов. А если нужна игра повышенной сложности, можно спрашивать даже о мелких деталях внешности (какой длины у М. ногти или есть ли у нее родинка на мочке уха, и т. д.).

«Дегустатор»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Игрокам показывают корзину с различными фруктами, которые необходимо запомнить. Затем все кроме ведущего выходят из комнаты. Ведущий делает из некоторых фруктов салат. Затем оставшиеся фрукты прячет. Салат надо нарезать очень мелко и заправить сметаной. Игроки должны назвать фрукты (овощи), не вошедшие в салат, но лежавшие в корзине. Кто первым справится с этой задачей, и становится победителем. Эта игра проверяет вкусовую и зрительную память одновременно.

«Текст»

Для детей среднего школьного возраста.

Игрокам зачитывается выдуманный ряд предложений, в которых довольно часто встречаются одинаковые слова, но наряду с ними и похожие по лексическому значению или фонетической (звуковой) оболочке. Из этого ряда слов игроки должны выбрать и запомнить одинаковые, наиболее часто встречающиеся слова. Игрок, запомнивший все слова, становится победителем. Не стоит брать для игры слишком трудный текст с замысловатыми словами.

«Имена»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игроков должно быть минимум пять. Каждому из них дается особое имя, не созвучное и не похожее на настоящее имя игрока. Далее начинают разыгрывать любую сценку, в которой важно называть друг друга по именам и при этом не ошибиться. Тот, который ошибется, выбывает из игры. Последний оставшийся игрок становится победителем. Эта игра развивает ассоциативную, зрительную и слуховую память. Малышам следует заранее объяснить условия игры на зрительном примере, так как они еще плохо ориентируются в словесных инструкциях.

«Остров сокровищ»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Чертится план какой-нибудь местности. Крестиком отмечается место, где зарыт клад. Кладом может стать следующая карта, подсказка или какое-то «сокровище» (монетка, стеклышко и т. д.). Игроки делятся на две команды. На несколько секунд каждой из них показывают карту. Затем игроки должны по памяти воспроизвести маршрут следования до нужного места.

Чем сложнее и замысловатее карта, тем труднее ее запомнить. Поэтому при ее вычерчивании следует помнить о возрасте игроков. Если команды затрудняются в выполнении задания, карту можно показать повторно.

Та команда, которая первой доберется до «клада», становится победителем. Капитан выигравшей команды меняется ролями с ведущим и чертит следующую карту. Игра направлена на развитие ориентирования на местности, памяти на планы и чертежи, то есть зрительной памяти.

«Фигуры»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

В эту игру может играть много ребят. Но чем больше будет участников, тем сложнее ведущему замечать детали. Игроки занимают любые удобные для них положения. Ведущий внимательно смотрит на них и запоминает их местоположение и одежду. Затем он либо отворачивается, либо выходит из комнаты. В это время несколько игроков могут изменить свое местонахождение или обменяться одеждой, украшениями и прочим. Зовут ведущего. Он должен отгадать, кто из игроков что сделал. Если он отгадал правильно, на его место по жребию встает другой игрок.

Число переодевающихся или меняющих свое расположение игроков может колебаться от одного до максимального из присутствующих. Игра направлена на развитие внимания и памяти на мелкие детали и расположение в пространстве.

«Сплетенье рук»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Ведущий показывает какую-то комбинацию из сплетения пальцев рук. Игроки должны повторить комбинацию. За каждый правильный повтор игроку ставится очко. Игрок, набравший за 10 конкурсов максимальное количество баллов, становится ведущим. Эта игра развивает память на движения и зрительную память, ловкость рук.

«Жидкость»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Ведущий берет несколько бутылок с жидкостями разных цветов. Жидкости налиты в разных объемах. Игроки внимательно смотрят на бутылки и запоминают, сколько жидкости в каждой из них. Затем все выходят из комнаты, а ведущий тем временем изменяет количество жидкости в бутылках (в какую-то добавляет еще, в другой – оставляет без изменения, а из третьей отливает половину и т. д.) Зовут игроков, которые должны вернуть уровни жидкостей в первоначальный вид. Тот, кто точно сможет сделать это первым, и становится победителем.

«Стих»

Для детей старшего школьного возраста.

Игрокам для запоминания предлагается забавное простое четверостишие, которое ведущий однократно зачитывает. Затем просит каждого повторить услышанное. Игрок, правильно прочитавший четверостишие, получает один балл. В ходе игры зачитывается всего 10 четверостиший. Затем подсчитываются баллы. Участник, набравший наиболшее количество баллов, становится победителем.

«Память в движении»

Для детей среднего школьного возраста.

В игре участвуют не менее трех человек. Игрокам необходимо очень быстро выполнить требования ведущего после команды «марш!» А ведущий дает задание, которое, конечно же, надо прежде всего запомнить. Например, можно дать следующую словесную инструкцию: «Два шага вперед, один вправо, четыре влево и один назад. Марш!» Тот, кто наиболее верно запомнит инструкцию и правильно выполнит задание, – становится победителем и занимает место ведущего. Задание постепенно можно усложнять. Такая игра развивает понимание словесной инструкции и развивает слуховую память.

Глава 6.
Зеленое море с красными рыбами

Гимнастика для воображения

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Эта игра поможет ребенку почувствовать себя при помощи своего воображения в разных ситуациях, а одновременно с этим понять, какое он может произвести впечатление, если перенесет эту роль в действительность. Предложите ему рассказать историю (короткую и несложную), но эту историю участник должен рассказать, представив, что он: немой; громкоговоритель; робот; инопланетянин; черепаха; попугай; иностранец…

«Изобретатели»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он предлагает всем различные предметы, а игроки должны придумать интересные способы, как эти вещи можно использовать. При этом способ использования должен быть забавным и необычным. Например, обыкновенную тарелку можно использовать как для еды, так и для того, чтобы носить ее на голове вместо шляпы. Или на ней можно рисовать фломастером различные рисунки.

Ведущий предлагает самые разные предметы, от тех, которые под рукой, до самых далеких, например деревья, цветы или лестница. Каждый участник игры, который придумает интересный способ, получает очко. В конце игры подводятся итоги – победителем становится тот, кто наберет больше очков.

«Художники»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он рисует на доске или на листе бумаги какую-то фигурку, похожую на что-то конкретное или, может быть, совершенно непонятную. Задача участников игры – дорисовать к этой фигурке какие-то детали, чтобы она стала похожей на что-то вполне определенное и узнаваемое. На каждого «художника» полагается одна фигурка. В этой игре нет победителей и побежденных, зато каждый имеет право показать свою фантазию и проявить свое воображение.

«Препятствия»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он обращается ко всем по очереди и предлагает какие-то ситуации, когда тот или иной игрок должен отправиться куда-то. Например, он говорит:

«Таня, ты отправляешься в школу»;

«Миша, ты идешь в гости»;

«Катя, ты идешь на дискотеку» – и т. д.

Остальные участники игры должны придумать какие-то препятствия, которые помешают им отправиться туда, куда они собирались. Препятствия могут быть самыми разными. Например, кто-то собирался идти в школу, как вдруг сломался замок в двери. Или прилетела летающая тарелка – и инопланетяне забрали к себе в гости.

Задача каждого – придумать как можно больше различных препятствий, которые мешают отправиться туда, куда направил ведущий. В этой игре нет победителей и побежденных, но все имеют право проявить свое воображение.

«Что делать, если…»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он предлагает ребятам придумать оригинальный выход из сложного положения. Ситуации могут быть самыми разными. Например, шел по улице, как вдруг обрызгала машина. Что можно сделать? Можно быстро вернуться домой. А можно просто вывернуть наизнанку одежду и пойти как ни в чем не бывало дальше. Задача каждого – придумать как можно больше оригинальных выходов из сложного положения.

Ведущий также может предлагать такие ситуации, когда вдруг кого-то совершенно неоправданно оскорбили. При этом можно ввязаться в драку, обругать наглеца, а можно вежливо и корректно поставить нахала на место. Вот каждый участник игры и должен придумать несколько таких вариантов. Победителей и побежденных в этой игре нет, хотя за особенно талантливые способы можно поощрить игрока каким-то образом. Например, позволить ему съесть банку варенья – конечно, если он этого хочет.

«Царевна Несмеяна»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий на роль Царевны Несмеяны. Задача всех остальных – рассмешить эту грустную Царевну. Она же, в свою очередь, должна стараться из всех сил оставаться серьезной. По очереди каждый игрок может придумать что-то смешное, например показать разудалый танец, рассказать анекдот или историю, а также можно нарисовать забавный рисунок. Если Царевна Несмеяна хотя бы улыбнется, то рассмешивший ее игрок сам становится Царевной, и игра продолжается.

«Золотая рыбка»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он исполняет роль судьи и следит за ходом игры, а также подводит итоги в конце. Все остальные игроки делятся на пары. Один игрок в паре будет «золотой рыбкой», а другой – «стариком». Как и положено по сюжету сказки, «старик» обращается к «золотой рыбке» и просит у нее что-нибудь – от машины до полета в космос. Но «золотая рыбка» должна ему ответить, что не в состоянии выполнить его желание. При этом она должна назвать несколько вполне уважительных причин. Например, она не может отправить его в космос, потому что он не занимается спортом и не выдержит перегрузки. Или она не подарит ему машину, так как он не знает правил дорожного движения. Или она не отправит его за границу, потому что он не знает иностранного языка и не сможет общаться с местными жителями. Или не сделает его умным, потому что он не читает книжек.

Чем больше «золотая рыбка» придумает таких отговорок, тем больше очков получит игрок, выполняющий ее роль. Затем игроки меняются местами, и «старик» сам становится «золотой рыбкой». Игра продолжается до тех пор, пока в ней по несколько раз не поучаствует каждый. Чем больше очков, тем ближе победа, а тот, у кого лучшие результаты, и станет победителем.

Уроки сценического искусства

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он предлагает участникам игры попробовать изобразить какого-то певца или актера. Задача ребят – сымитировать какие-то характерные жесты, походку, манеру говорить. Иначе говоря, им нужно создать удачную пародию на кого-то из известных артистов. Ведущий внимательно следит за действиями каждого игрока. Потом он подводит итоги. Наиболее талантливые исполнители получают приз. В качестве приза можно использовать какое-то угощение или небольшой сувенир.

Сказочные герои

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он предлагает каждому рассказать о каком-то сказочном герое. Участник, к которому обратился ведущий, должен подробно описать качества этого героя. Например, ведущий предлагает описать Карлсона. Характеристика может быть такой: «Карлсон – очень веселый, любит различные розыгрыши и игры, он неунывающий и забавный. С ним всегда весело, он никогда не оставит друга в плохом настроении…» и т. д.

Потом ведущий подводит итоги. В этой игре нет победителей и побежденных, но тот игрок, чей рассказ получился самым интересным, может рассчитывать на приз.

Что может случиться?

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он поочередно обращается к каждому с вопросом: «Что может случиться, если…». Ситуации, которые предлагает ведущий, могут быть самыми разными. Например: «Что может случиться, если ты вдруг найдешь клад?» Таким образом он обращается ко всем игрокам. А они, в свою очередь, должны придумать какое-то интересное объяснение этой ситуации. В этой игре нет победителей, зато каждый в полной мере проявляет свою фантазию.

Новые истории

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он предлагает игрокам немного пофантазировать и рассказать, что произойдет, если какие-то сказочные герои окажутся в нашем времени. Истории могут быть самыми невероятными, главное чтобы всем было весело и интересно. Автор наиболее занимательной истории считается победителем.

«Строители»

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные выполняют роль «строителей». Они должны рассказать, какой дом собираются построить. Задача каждого – не повторяясь, придумать описание красивого дома. При этом нужно подробно рассказать, какие комнаты будут в этом доме, как их лучше обставить. Автор самого оригинального и интересного рассказа будет победителем.

«Диковинный зверь»

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он предлагает игрокам придумать и нарисовать какого-то диковинного зверя. Каждый берет себе лист бумаги, карандаши или краски и начинает рисовать. Зверь может быть каким угодно – большим, маленьким, хищным, опасным, добрым, пушистым и т. д. Потом ребята поочередно рассказывают про своего зверя. Например, что он живет на Луне, питается лунолетиками, очень любит купаться в лунных реках. Чем подробнее и оригинальнее рассказ, тем больше очков получит игрок. Ведущий может по своему выбору ставить «оценки» играющим. Победителем является тот, кто наберет больше очков.

«Сочинители»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он исполняет роль судьи и наблюдает за ходом игры. Остальные совместными усилиями начинают сочинять интересную историю следующим образом: ведущий предлагает первую фразу будущего произведения. Далее один из участников игры продолжает эту фразу. Инициатива переходит к третьему играющему. Таким образом, получается совместно придуманное произведение. Затем ведущий подводит итоги – авторы наиболее интересных фраз могут считать себя победителями. Можно даже наградить их специальными грамотами.

«Секретные материалы»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Фильм «Секретные материалы» наверняка видели все. Но можно поиграть в игру с таким же названием. Выбирается ведущий. Остальные должны придумать и разыграть какой-то спектакль, где у каждого будет своя роль. Можно взять сюжет из фильма, придумать что-то самостоятельно, используя отрывки из фильма.

Ведущий наблюдает за ходом спектакля, а потом говорит, чья игра ему больше понравилась. Эти ребята получают по одному очку, а игра продолжается. Можно разыграть несколько сцен из фильма или несколько сюжетов, придуманных самостоятельно. После разыгрывания нескольких спектаклей ведущий подводит итоги. Победителем становится тот, кто наберет больше очков.

«Модельеры»

Для детей старшего школьного возраста.

Игра интересна девочкам. Хотя мальчики также могут попробовать себя в роли модельеров. Выбирается ведущий. Ему предстоит следить за ходом игры и подводить итоги. Остальные будут «модельерами». Их задача – придумать какой-то интересный наряд – вечернее платье, деловой костюм, спортивную одежду, купальник или еще что-то. Можно нарисовать этот наряд на бумаге, а потом представить на всеобщее обозрение. За лучшие наряды их авторы получают по одному очку. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не заработает по нескольку очков. Затем можно подводить итоги – победителем считается тот, кто наберет больше очков.

Можно придумать иной сценарий игры. В этом случае сначала выбирается один ведущий – сам «модельер». Остальные участники игры делятся на две группы – «манекенщицы» и «зрители». «Модельер» должен нарядить «манекенщиц» в какие-то интересные наряды. Их можно составить из имеющихся под рукой лоскутков, тряпочек, за основу взять свои или мамины платья, костюмы, джемперы. Потом проходит «показ мод». «Зрители» наблюдают, а «манекенщицы» ходят по сцене и демонстрируют одежду. Игра продолжается, пока каждый не попробует себя в роли модельера. «Зрители» оценивают его коллекцию одежды и присуждают какое-то количество очков. Победителем становится тот «модельер», который наберет их больше.

«Фильм ужасов»

Для детей старшего школьного возраста.

Интересна игра тем, кто любит смотреть разные «ужастики» и не боится спать после них по ночам. Выбирается ведущий, которому предстоит оценивать каждого участника игры. Остальные ребята по очереди должны придумать и разыграть какой-то сюжет из фильма ужасов. Сам игрок должен исполнять все роли, то есть устроить своеобразный «театр одного актера». Ему же надо по ходу действия рассказывать, что именно он имеет в виду. Все остальные и ведущий наблюдают за представлением, а потом каждый получает определенное количество очков. Победителем становится тот, кто наберет их больше.

Можно играть и несколько иначе. Каждый игрок должен изобразить какую-то сцену из фильма. А задача всех присутствующих – отгадать, какой фильм играющий имел в виду. Если присутствующие угадают, что именно он изображал, значит участник игры получает очко. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не пройдут несколько туров. После этого подводятся итоги – победителем становится тот, кто набрал очков больше.

«Почемучки»

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий – главный «почемучка». Он придумывает различные вопросы, на которые должны отвечать все присутствующие. Вопросы примерно такие, которые обычно задают дети: «Почему трава зеленая?», «Почему солнце яркое?», «Почему самолет летит?», «Почему машина едет?», «Почему собака гавкает?»

Участники игры должны отвечать на все вопросы так, как если бы они отвечали ребенку, когда он спрашивает их о чем-то. Ведущий оценивает все ответы, а потом говорит, кто отвечал лучше. Победителю можно вручить приз – нарисованную собственноручно грамоту или какой-нибудь сувенир.

Кто, где, когда?

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он следит за ходом игры, затем – подводит итоги. Остальные должны составить небольшой рассказ на тему: «Где бы я хотел оказаться?». Рассказ допустим любой; например, игрок может объявить, что хотел бы оказаться на другой планете. Но в рассказе обязательно должно присутствовать подробное объяснение, почему игрок выбрал именно это место. Ведущий внимательно следит за ходом игры, далее выбирает автора самого интересного рассказа. Он и будет победителем в игре.

«Великое открытие»

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий – на роль судьи и для подведения итогов. Остальные ребята должны придумать и сообщить всем, какое великое открытие они бы хотели совершить. Например, рассказ может быть таким:

«Я бы хотела вырастить такое дерево, на котором одновременно росли бы апельсины, лимоны, вишни, яблоки, ананасы. Это дерево можно было бы выращивать дома, чтобы есть все эти фрукты в любое время».

Каждый придумывает свое «великое открытие». А ведущий затем подводит итоги. Тот, у кого оказалось самое интересное «открытие», получает очко. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не получит несколько очков. Далее ведущий подводит итоги. Победителем становится тот, кто наберет больше очков.

«Незабудки»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он будет «садовником». Остальные игроки должны быть «цветами». Ведущий по очереди обращается к каждому «цветку». А тот, в свою очередь, должен рассказать, как нужно за ним ухаживать. Речь не о том, чтобы изложить технологию настоящего ухода за растениями. Игроки могут придумать примерно такую «инструкцию»: «Этот цветок нельзя поливать водой, а можно только сгущенкой. На ночь рядом с ним нужно обязательно оставлять коробку шоколадных конфет, включенный телевизор и магнитофон. Иначе цветок завянет». Тот, кто придумал самый интересный способ «ухода» за цветком, получает очко. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не поучаствует каждый. Затем по количеству очков определяется победитель.

«Как угадать?»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он должен выйти из комнаты, а остальные ребята в это время загадывают какое-то литературное произведение. Ведущий, разумеется, не знает, что именно они загадали. Именно это он и должен определить, задавая любые наводящие вопросы. А все остальные отвечают, но весьма уклончиво. Например, игроки загадали книгу «Незнайка в Солнечном городе». Ведущий спрашивает: «Кто герой книги?»

Ему отвечают: «Герой книги – мальчик». Он спрашивает дальше: «Много ли у него друзей?». Ему отвечают: «Да, друзей у него очень много». Затем он снова задает вопрос: «Учится ли в школе этот мальчик?». Ему отвечают: «Нет». И так до тех пор, пока ведущий не определится с ответом.

Если он совсем не может отгадать, какое произведение имелось в виду, участники игры начинают ему подсказывать. Например, называют имя кого-то из друзей или описывают обстановку. Если он угадывает, о каком произведении идет речь, значит становится обычным игроком. А ведущим становится кто-то другой. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не попробует себя в роли ведущего.

Поздравление

Для детей среднего школьного возраста.

В начале игры выбирается «именинник». Остальные игроки должны быстро придумать оригинальное поздравление для него – стихотворное или обычное. Можно даже нарисовать картину в его честь. Каждый игрок придумывает свое поздравление. «Именинник» потом выбирает, какое ему понравилось больше. Автор лучшего поздравления и становится победителем.

Игру можно разнообразить, придумывая поздравления на Новый год, на 8 Марта, на любой другой праздник, например на успешное окончание четверти или на начало каникул. Таким же образом можно выбрать самое оригинальное и интересное поздравление. Его автор будет победителем.

«Цирк, да и только»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игроки делятся на две команды. Первая команда будет «зрителями», а вторая – «цирковыми артистами». Именно вторая команда должна разыграть какое-то представление. Ребята выступают в ролях клоуна, акробата, дрессировщика, жонглера. Потом «зрители» оценивают представление и присуждают каждому заработанное количество очков. После этого «команды» меняются местами. Игра продолжается. В результате каждый участник игры набирает очки. Потом подводятся итоги – победителем становится тот, у кого их будет больше.

«Слоник сердится»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные ребятишки должны изобразить, как сердятся самые разные люди, сказочные герои или звери. Ведущий обращается к каждому участнику игры: «Катя, покажи, как сердится слоник?». Катя должна изобразить, как она это себе представляет. Таким образом можно придумать самые разные сюжеты – как сердится учитель, ученик, слон, кошка, мышка и т. д. В игре нет победителей и побежденных. Но автор наиболее удачных сюжетов может считаться победителем.

«Похищение»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Игроки придумывают, что они будут делать в случае похищения. Оно может быть самым разным.

Ведущий обращается поочередно к участникам игры и предлагает им разные ситуации. Одному он, например, может сказать, что его похитили пираты, другому – инопланетяне, и т. д.

Играющие могут придумать самые разнообразные, иногда даже невероятные способы для своего освобождения. Остальные внимательно слушают выступления каждого игрока. И в конце подводятся итоги. Победителем становится тот, кто придумал самый интересный и оригинальный способ освобождения.

«Сказочный бал»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий, который предлагает всем остальным попробовать разыграть сцену «сказочный бал». Игроки должны изобразить какого-то сказочного героя. Особая сложность в том, чтобы по изображению остальные могли угадать этого героя. Некоторое время продолжается «бал». А потом ведущий и игроки начинают отгадывать, кто кого изображал. Каждому отгаданному присуждается одно очко. Игра продолжается до тех пор, пока игроки не наберут возможного количества очков. Потом подводятся итоги – победителем становится тот, у кого очков больше.

«Лучший в мире детектив»

Для детей среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Он предлагает игрокам ощутить себя героями детектива. Для этого он сам придумывает каждому свою задачу. Например, один должен раскрыть преступление, другой – ограбить банк, третий – помогать следователю, и т. д. А каждый игрок в соответствии с полученным заданием должен придумать и рассказать всем какую-то свою историю относительно того, как он будет действовать в той или иной ситуации. Остальные должны внимательно выслушать выступления всех и выбрать лучший рассказ. Его автор и будет победителем.

«Животные»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Участники игры должны придумать, как изобразить разных животных, чтобы можно было догадаться, что именно это за зверь. Ведущий и остальные игроки внимательно наблюдают за тем, кого изображают ребята. Каждый получает определенное количество очков за свою игру. А потом можно подвести итоги – победителем становится тот, кто наберет очков больше.

«Как отпраздновать день рождения?»

Для детей среднего школьного возраста.

Ведущий обращается к присутствующим с вопросами о том, как они могут организовать проведение различных праздников, например дня рождения, Нового года, 8 Марта, 1 сентября, а также любого другого. Задача участников игры – рассказать в мельчайших подробностях, как лично он будет отмечать тот или иной праздник. Рассказ должен быть длинным, потому что надо изложить все – как он будет готовить угощение, каких друзей позовет, что наденет, как украсит комнату, как будет веселить своих гостей, какая музыка прозвучит, как будут танцевать гости. Эта игра полезна тем, что можно придумать сценарий, который потом пригодится на самом деле.

За каждый рассказ игроку присуждается определенное количество очков. Но рассказ должен быть приближенным к реальности, то есть не нужно говорить, что праздник состоится на другой планете или на необитаемом острове. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не выступит со своей версией и не получит за это причитающиеся ему очки. После этого можно подводить итоги – победителем оказывается тот, кто наберет очков больше.

«Фантазеры»

Для детей среднего школьного возраста.

Ведущий следит за ходом игры и подводит итоги. Игроки должны по очереди придумать какую-то историю, например, похожую на фильм «Звездные войны». Но каждый должен рассказывать эту историю именно от своего имени.

Когда каждый изложит свою версию, все присутствующие и ведущий выбирают наиболее талантливого сочинителя, у которого рассказ получился самым интересным. Он считается победителем.

Игру можно разнообразить: сочинять рассказы на другую тему, например об отдыхе или о школе, и т. д.

«Игра без слов»

Для детей от 5 до 8 лет. Число участников 4—10 человек.

Ведущий выбирает один из предметов, который должен стать основой для фантазии детей. Это может быть карандаш, мячик и прочее.

Первый из ребятишек должен представить этот предмет следующему игроку без слов, с помощью пантомимы. Например, если это карандаш, он может представить его бананом и передать второму игроку. Если первый шаг затруднителен для детей, его может сделать руководитель. Второй игрок должен определить, что за предмет ему передали, и показать это с помощью пантомимы. Например, откусить воображаемый банан. Игрок, в свою очередь, передает этот же самый карандаш следующему участнику игры, но уже в другом воплощении (ложки, ножа, пилочки для ногтей, молотка и т. д.). По условиям игры, нельзя использовать истинное назначение этого предмета.

Игра заканчивается тогда, когда предмет обойдет всех и возвратится к ведущему.

«Портрет»

Для детей от 8 до 13 лет. Число участников 8—12 человек. У каждого из ребят должны быть листок бумаги и карандаш.

Руководитель дает задание нарисовать схематический, приблизительный портрет любого из присутствующих, не разглашая его имени. Лучше, если рисунок будет крупным, видным издалека. Когда портреты будут готовы, руководитель показывает их по одному всем детям и предлагает угадать, кто на них изображен. Побеждает тот художник, портрет которого будет узнан наибольшим числом играющих.

«Фантазия»

Для детей от 8 до 12 лет. Число игроков не более 10 человек.

Смысл игры заключается в совместном сочинении связного рассказа. С помощью руководителя ребята должны выбрать место действия и главного героя. Первый из играющих в нескольких предложениях рассказывает об этом более подробно. Следующий, второй участник развивает фабулу сюжета, в свою очередь передав ее третьему, и т. д. Повествование может быть очень свободным, фантазийным. Чем дальше уходит рассказ от начального сценария, тем лучше. Последний из игроков должен привести весь рассказ к логическому завершению, развязке, завершая все сюжетные линии.

Историческая игра

Для детей от 12 до 15 лет. Рекомендуемое число участников 5—10 человек. Играть в нее можно во время дополнительных или факультативных занятий.

Руководитель и дети выбирают какую-либо историческую эпоху, место действия – страну. За основу игры можно взять произведение художественной литературы, знакомое детям. Например, «Три мушкетера» А. Дюма или «Таинственный остров» Ж. Верна. Каждый из участников сам или с руководителем выбирает себе роль. На протяжении одного занятия дети должны общаться между собой и с руководителем на языке и в характере той эпохи, которую они выбрали. Можно не придумывать определенное действие. Главное – воссоздать атмосферу, дух того времени через определенное обращение, манеры, этикет. Возможно даже некоторое подражание в костюмах.

В вопросе выбора следует отдавать предпочтение тем эпохам, для которых характерны церемонное, уважительное обращение друг к другу, вежливые манеры и строгий этикет.

Вопрос – ответ

Для детей от 9 до 15 лет. Число участников 5—8 человек.

Один из игроков выбирается ведущим, то есть тем, кто задает вопросы остальным. Во время его отсутствия они загадывают какой-либо предмет. Ведущий должен задавать всем по очереди вопросы, на которые может быть дан только односложный ответ. Вопрос должен быть качественного порядка – о том, как и из чего сделан этот предмет. Например, круглый он или квадратный, теплый или холодный, железный или деревянный, и т. д. Цель ведущего – отгадать с помощью минимального количества вопросов, какой предмет загадан.

Можно заранее оговорить круг загадываемых предметов. Количество вопросов также может быть ограничено. В случае, если ведущий не сможет ответить, какой предмет загадан, его место занимает другой игрок. Если же он находит ответ, ведущим становится тот, кто отвечал на последний вопрос.

«Зоопарк»

Для детей среднего школьного возраста.

Потребуется максимальное включение воображения, а также побольше юмора. Игра предусматривает участие кого-нибудь из взрослых. Взрослый будет посетителем этого зоопарка, а ребенок (выбранный ведущим) представит себя экскурсоводом, остальные дети – животными. На подготовку всем предоставляется минут двадцать. Животные готовятся и входят за это время в роль, экскурсовод сочиняет речь для посетителей, взрослые же в это время придумывают разные веселые ситуации и всеми способами ободряют детей.

«Фанты»

Для детей среднего школьного возраста.

Игра пользовалась популярностью у детей всегда, только варьировалась по-разному. Фанты могут придумывать как дети, так и взрослые, главное чтобы в них содержалось задание на развитие детского воображения и соответствовало бы возрасту ребенка. Воображение подростка нужно направлять. Кроме обычных просьб представить себя известным рассказчиком или юмористом, можно попросить представить себя в роли любого животного, например вороны, лисы…

«Инопланетянин»

Для детей среднего школьного возраста.

Ребенок в эту игру может играть не только с ровесниками, но и с любимыми игрушками. Игра начинается с наводящего рассказа взрослого, а дальнейшее развитие событий зависит уже от ребенка и его воображения.

«Ученик феи»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Играть может даже один ребенок. Он с помощью своего воображения представляет, что встречает фею, которая на некоторое время становится его покровительницей и защитницей. Фея дарит ребенку волшебную палочку (ниточку, иголочку, кольцо… то есть то, что больше всего из этих предметов понравится ребенку), чтобы с помощью этого предмета можно было позвать на помощь в опасный момент.

Дальнейшие события зависят от воображения ребенка, который предлагает различные варианты и придумывает ситуации, из которых можно выбраться только с помощью волшебного предмета. Это может быть встреча с пришельцами, грозным чудовищем….

Придуманные ребенком интересные и занимательные сюжеты можно разыграть, что развивает не только воображение, но и актерские способности. Конец приключений (или злоключений), естественно, должен быть счастливым: добро побеждает зло. Роли в этой игре ни за кем конкретным не закрепляются, то есть ребенок представляет себя тем, кем ему хочется быть больше всего.

Играть можно на улице, в комнате, на столе, за ширмой… Единственное, что может предложить взрослый ребенку перед игрой, это план, по которому предстоит развиваться примерным событиям, но элемент импровизации должен присутствовать в этой игре в любом случае, потому что только с помощью воображения ребенка может что-то происходить.

Примерный план:

1. Встреча ребенка и феи.
2. Фея забирает героя в сказочную и удивительную страну.
3. Возвращение домой.

Этот план условный, можно изменять его в любом направлении.

«Моя планета»

Для детей младшего возраста.

Это игра ребенка с привлечением его игрушек. С помощью бумаги и пластилина взрослый должен помочь малышу сделать бумажные или пластилиновые заготовки: машины, деревья, светофоры, дома… то есть все, что можно встретить на улицах.

С помощью этих предметов на полу или на земле строится мини-город – и на его территории начинают развиваться события. Главный герой этой игры – сам ребенок, только здесь он самостоятельный и может свободно разгуливать там, где хочет. Его роль может выполнять игрушка, например маленький солдатик, и его поведение будет полностью отражать желания и мысли ребенка.

Сюжеты придумывает вначале взрослый, а ребенок с помощью воображения выпутывается и находит правильные, может быть необычные или смешные выходы, а потом можно поменяться ролями.

События развиваются непредсказуемо и должны представлять особый интерес для ребенка.

«Что бывает горьким?»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

В этой игре по возможности должно играть как можно больше детей. Ведущий задает вопросы: «Что бывает красным? Горьким? Страшным? Смешным? Мягким?». Вопросы могут быть самые разнообразные, а ответы должны подходить по смыслу.

Правила можно усложнить: например, ввести время на обдумывание ответа. Не сообразивший вовремя – выходит из игры, а побеждает тот, кто дал больше ответов. Слова ведущего, с помощью которых составляются словосочетания, могут быть следующие: жесткий, жидкий, редкий, частый, низкий, мелкий, легкий, косой, живой, полный, ровный, светлый, темный, крепкий, сильный…

Для детей постарше, которые учатся в начальной школе, можно усложнить задачу. Пусть они придумывают не только словосочетания, но и предложения с этими словами. Они должны выражать законченную мысль и быть грамотно и интересно составленными.

«Дубль раз!»

Для детей среднего школьного возраста.

Игра направлена на развитие воображения, а также актерских способностей ребенка. В игре могут принимать участие и два участника, и две команды. Одна из команд будет называться «актеры», а вторая – «режиссеры».

Задача «режиссеров» быстро придумать сценарий, достаточно интересный и содержащий завершенный сюжет, а «актеры» этот сценарий должны быстро показать. Если число участников позволяет, можно сюда же включить еще одну команду – «съемочную». Она будет снимать и одновременно выступать в роли жюри, то есть указывать на недостатки в игре «актеров» и направлять игру в нужном русле.

На придумывание сюжета, а также на распределение ролей дается определенное время, а говорить в игре должен только «режиссер», «актеры» ведут немую игру. Побеждает команда, лучше справившаяся со своей задачей.

«Кто больше?»

Для детей среднего школьного возраста.

Игра направлена на развитие мыслительных способностей и воображения.

Ведущий произносит какое-либо утверждение или любой довод из жизни, например:

1. Обманывать друга нельзя.
2. Книжки читать неинтересно.
3. Взрослые умнее детей…

Игроки должны по очереди подтвердить это утверждение, причем каждый из них говорит только одну фразу, и эти подтверждения не должны повторяться, то есть каждый из детей должен высказать свой вариант.

Разнообразить игру можно придумыванием опровержения этого утверждения. Например, одна команда (или один ребенок) выдвигает утверждение, а другая придумывает опровержение.

У кого интересней?

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Направлена игра на развитие творческого воображения ребенка и его умения устанавливать логические связи.

Ведущий произносит любую фразу с незаконченной мыслью, например: «Сегодня утром я вышел из дома…». Второй игрок сразу же сочиняет продолжение: "… и увидел, что навстречу мне несется огромный автомобиль…». Каждый игрок добавляет свою фразу и в итоге должен получиться рассказ или сказка.

Ведущий может дать в начале игры направление этому рассказу, определившись с канвой сюжета. В таком случае игроки будут подбирать свои фразы, но в соответствии с заранее определенным началом и концом сюжета, однако элемент импровизации не исключается.

Сюжетом для коллективного рассказа может служить как обыденная история, так и волшебная сказка, чудесная и фантастическая история.

Как связать два слова?

Для детей среднего школьного возраста.

Игра учит детей при помощи воображения развивать умение устанавливать смысловые (ассоциативные) связи. В ней обязательно должен принимать участие взрослый, выступающий в роли арбитра. Он называет любые слова, а игроки должны установить связи между ними. Какова она, например, между словами «девочка» и «помидоры»? Вариантов может быть великое множество, например: у девочки щеки красные, как помидор; девочка собирает в огороде помидоры…

Каждый игрок предлагает свой вариант и за это получает один балл. Побеждает тот, кто наберет больше баллов, а также тот, кто дал самый необычный, интересный, нестандартный, но в то же время оправданный по смыслу вариант ответа. Победителей можно наградить призами.

«Племя Тумба-Юмба»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Перед началом игры ведущий объясняет, что ее сюжет из жизни. В некоторых индийских племенах, проживающих вдали от цивилизаций, для общения существуют два языка – женский и мужской. На каждый из них установлены свои правила, соблюдение которых для представителей обоих полов считается обязательным. Женщины не должны употреблять в своей речи одни слова, а мужчины – другие. Но несмотря на то, что они не должны разговаривать не на своих языках, они прекрасно понимают друг друга.

В игре участвуют две команды. Ведущий объявляет три слова, которые нельзя использовать в речи. Ими могут быть совершенно любые слова, например смотреть, сидеть, бежать. Другой команде ведущий также объявляет слова, но уже другие, и они будут стараться всеми возможными способами избегать их употребления в своей речи.

Игра начинается. Члены противоборствующих команд должны задавать друг другу вопросы и отвечать на них по очереди. Вначале (для разогрева) вопросы могут быть попроще, односложными, и ответы такими же, но затем вопросы постепенно усложняются, ответы тоже. Команды представляют разные племена и интересуются жизнью соперников на островах.

И в вопросах, и в ответах участники игры должны избегать тех слов, на которые наложено табу, а противники всячески провоцируют их на эти слова. Тот игрок, который нарушит это табу, выбывает из игры. Проигрывает команда, в которой останется меньше игроков.

Морские фигуры

Для детей среднего школьного возраста.

В игре должны участвовать не менее трех человек, и чем больше будет игроков, тем интереснее. Считалкой выбирается один из игроков. Ведущий говорит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три – морская фигура на, месте замри!» – и все замирают в одном положении, а выбранный игрок должен определить, на что похожа каждая из этих фигур.

Если в игре участвуют три человека, правилами можно заранее предусмотреть, что два игрока вначале договорятся, какую фигуру они изобразят. Затем первый игрок «лепит» скульптуру из второго, а третий из игроков должен отгадать, что представляет собой эта скульптура.

Фигура на спине

Для детей среднего школьного возраста.

Как минимум нужны двое взрослых и двое детей. Разбейтесь на пары, в каждой из которых должно быть по ребенку и взрослому.

Партнеры сначала договариваются, что они будут изображать, а затем ребенок должен нарисовать на спине другого задуманную фигуру. Взрослый в это время изображает эту фигуру мимикой и жестами или определенными телодвижениями. Вторая пара должна отгадать, о чем идет речь.

Побеждает пара, интересно изобразившая задуманную фигуру.

«Посмотрел? Передай другому!»

Для детей среднего школьного возраста.

Играть может неограниченное число ребят – чем больше, тем лучше и интереснее. Игра основана на том же принципе, что и «испорченный телефон», но слова не шепчутся на ухо, а изображаются на ладони игроков. Ведущий рисует на ладони своего соседа знак или букву, а сосед должен отгадать, что это такое, потом добавить что-то к этому рисунку и передать его дальше. Эти знаки должны быть самыми простыми: геометрические фигуры, знаки препинания, животные, деревья…

Когда окончательное изображение дойдет до последнего участника, он догадывается, что оно представляет из себя, и объявляет об этом во всеуслышание. Результат сравнивается с первоначальной задумкой, а потом выясняется, где произошли искажения и в чем они состоят.

Чья радуга ярче?

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игра направлена на развитие воображения и умения придавать любому предложению яркую эмоциональную окраску.

Ведущий пишет на листочке каждому игроку предложение, которое будет началом рассказа. Игроки должны, используя как можно больше вопросительных и восклицательных предложений, написать рассказ.

Желательно, чтобы ведущий был взрослым или постарше остальных игроков, потому что начальные предложения должны быть простыми, но в то же время содержать некоторую идею или мысль, которую можно легко развить.

Не зевай – отвечай!

Для детей среднего школьного возраста.

Дети должны отгадать, кого загадал ведущий. Если игра понравится, нужно стараться, чтобы каждый из ребятишек побывал в роли ведущего.

В игре может принимать участие неограниченное число людей. Ведущий загадывает кого-нибудь из участников, а все остальные игроки задают ему по одному наводящему вопросу, касающемуся личности загаданного. Если ребят 10, то и вопросов должно быть столько же. Вопросы касаются внешнего вида и особенностей поведения загаданного: цвета волос, глаз, одежды, привычек, привязанностей, любимых занятий, манеры разговаривать и т. д.

Если кто-нибудь догадается, о ком идет речь, он не должен торопиться называть его. Только когда будут заданы все вопросы, игроки могут высказать свое мнение относительно того, кого загадал ведущий.

У этой игры есть еще один вариант, направленный на развитие умения устанавливать ассоциативные связи. Один из игроков уходит в такое место, где он не сможет слышать и видеть остальных. А в это время они для каждого придумывают какую-нибудь ассоциацию: Маша – песок, Витя – солнце, Ира – огурец…

Когда игрок возвращается, ведущий называет ассоциацию и участник должен догадаться, о ком идет речь. В роли отгадывающего должны побывать все игроки, а по окончании определяется победитель, который угадал по предложенным ему ассоциациям больше детей, чем остальные.

Придумай сказку

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Ведущий показывает всем картинку, на которой может быть изображено что угодно, начиная с яблока и заканчивая человеком, а игроки по очереди должны сочинить сказку о том, что изображено на картинке.

«Что бы это значило?»

Для детей от 5 до 7 лет. Число участников 6—10 человек.

Ведущий игры должен заранее подготовить несколько геометрических рисунков, сделанных на бумаге. Например, два кольца, сцепленных между собой, квадрат внутри другого квадрата, прямоугольник. Все рисунки должны быть довольно лаконичными по своему исполнению.

Ведущий, показывая листок с рисунком, обращается к детям с просьбой рассказать, что они себе представляют при его виде. Каждый из играющих или хотя бы половина из участников должны высказать свое предположение по очереди. Например, в нарисованном прямоугольнике, стоящем на прямой линии, они видят дом с плоской крышей или чемодан, коробку. По возможности, ребенок должен подробно описать то, что находится внутри воображаемого предмета.

Победителя на каждом этапе игры называет ведущий. Им становится тот, чей рассказ наиболее интересен и полон.

«Живая природа»

Для детей от 5 до 7 лет. Оптимальное число участников 5—10.

Необходимо подготовить различные геометрические фигуры, вырезанные из однотонной белой или цветной бумаги, – квадраты, треугольники, круги, эллипсы, прямоугольники и параллелограммы.

На большом гладком столе ведущий раскладывает какую-то часть фигурок так, чтобы из них образовалась одна большая фигура. Квадрат накладывается на прямоугольник, сверху добавляется круг и т. д. Каждый из детей по очереди должен рассмотреть эту фигуру и рассказать, что она может изображать. Лучше, если она будет напоминать какое-либо животное. Вопросы руководителя также должны направлять воображение детей в мир животных. Руководитель может подсказать, что животные, которых описывают дети, могут быть как реальными, так и фантастическими, вымышленными.

Побеждает тот, кто точнее или интереснее расскажет о воображаемом животном.

«Писатель»

Для детей 7—10 лет. Число участников от 4 до 7 человек.

Ведущий готовит к игре листы бумаги, на которых пишет по 5—6 слов (существительных). Количество листов должно совпадать с числом игроков. Задача, которую ставит руководитель перед детьми, – «написать», то есть сочинить небольшой рассказ, в котором должны присутствовать слова, написанные на листочке. Рассказ должен быть связным, с действием. Руководитель может поставить перед детьми определенное условие: все «ключевые» слова должны стать «ключевыми», действенными и в рассказе. Но рассказ может быть и в форме свободной фантазии, где эти слова упоминаются лишь вскользь.

Форма рассказа может быть как устной, так и письменной (для детей 9—10 лет).

Лучшего «писателя» объявляет руководитель игры, но он может выяснить это и с помощью голосования всех игроков. Премией может стать небольшая книжка, врученная победителю.

«О, эта музыка!»

Возраст играющих от 8 до 12 лет. Число участников 5—10 человек.

Ведущий должен подготовить к игре несколько музыкальных записей – разного характера и стиля исполнения: спокойной, мелодичной (например, классической), а также быстрой, танцевальной, энергичной по характеру исполнения (инструментальные фрагменты песен современных рок-групп). При выборе стиля должен учитываться вкус ребят, но лучше использовать малознакомую музыку, к которой еще не выработалось определенное отношение.

Ведущий после прослушивания какого-либо музыкального отрывка спрашивает у детей, что они представляли во время звучания этой музыки, что она может изображать или что думал и чувствовал композитор, автор этой музыки. Рассказ должен быть преимущественно эмоциональным, направленным в область человеческих чувств. Если в этом возникает затруднение, то ребенок может рассказать о человеке, которого ему напоминает этот музыкальный фрагмент. Это могут быть его знакомые или родные. Можно поставить еще одну задачу: определить, кому из присутствующих эта музыка подходит больше всего по характеру.

Победителя можно не определять, главной целью является развитие ассоциативного воображения детей.

«Определить цвет»

Для детей от 8 до 12 лет. Число участников до 10 человек.

Игра для детей, хорошо знающих друг друга. Каждый из ребят по очереди становится объектом внимания других детей. Руководитель предлагает представить каждого ребенка в цвете, определить характерный для него цвет. Естественно, что варианты определения будут различные; возможно даже, что дети назовут не один характерный цвет, а 2—3 или определенную часть спектра (например, от голубого до фиолетового). Но, кроме простого определения цвета, нужно объяснить, почему именно этот цвет, оттенок присущ конкретному человеку, связать это с его характером, поведением и т. д.

Победитель не определяется. Цель игры – развить нестандартное мышление детей.

Ассоциации

Возраст играющих от 13 до 17 лет. Оптимальное число участников 5—10 человек. Все подростки должны хорошо знать друг друга.

Смысл игры – в угадывании одним из ребят того, кого загадали остальные. Для начала выбирается этот человек, но возможен и добровольный вариант. Доброволец становится как бы ведущим в этой игре. Он удаляется на некоторое время, все остальные загадывают одного из присутствующих. Возвратившийся игрок должен с помощью вопросов узнать, кто загадан. Вопросы носят ассоциативный характер, отсюда и название игры. Спросить можно, с каким животным ассоциируется этот человек, с каким цветом, музыкой, напитком и т. д. Ответ должен состоять из одного слова. Отвечают все, кто загадывал, в том числе и тот, кого загадали. Он же может быть и объектом, к которому подбирают ассоциации.

О том, можно ли загадывать того человека, который не участвовал в загадывании, или нельзя, нужно договориться заранее.

Если этот ведущий отгадал, он передает свою роль тому, кто был загадан. Но возможен и произвольный вариант, по желанию кого-либо из участников.

Построй себе дом

Для детей от 11 до 14 лет. Число участников 5—10 человек.

В этой игре дети пробуют воплотить свои мечты об «идеальном» доме, где все продумано, предусмотрено, где легко и комфортно жить, где учтены все их интересы, а также интересы их семьи. Каждый из них становится участником конкурса на лучший «проект» дома. Условия оговариваются руководителем в зависимости от того, каков возраст детей, их интересы, степень осведомленности в этом вопросе. Рассказ об «идеальном» доме может быть устным, можно добавить к нему рисунки и даже чертежи, он может включать в себя и описание окружающей территории. В описании следует уделять больше внимания психологической, эмоциональной стороне. Каждая деталь воображаемого здания должна быть обоснована «проектировщиком». Победителя определяет руководитель, можно назначить и приз «зрительских симпатий», то есть победителя по версии всех остальных участников.

«Моя маленькая страна»

Для детей 12—15 лет. Число участников до 10 человек.

Руководитель дает всем задание: придумать новую страну.

Она помещается в определенную точку земного шара. В описание этой страны входит характеристика климата, географических особенностей, растительности, животного мира и, по желанию, местных жителей – народа, населяющего эту страну. Желающие могут изобразить карту этой страны, нарисовать характерный для нее пейзаж и портрет аборигена, рассказать об обычаях и традициях, национальных блюдах и напитках. Главное – убедительность и связность выдумки. Цель – придумать больше подробностей о воображаемом уголке Земли.

Победителя определяет руководитель. Критерий – правдоподобность и детализация.

Игра в прилагательные

Для детей от 14 до 17 лет. Число играющих 5—10 человек.

Смысл игры заключается в определении неизвестного существительного, характеризующегося различными качественными прилагательными, эпитетами. Для этой игры выбирается ведущий, который будет отгадывать то, что загадают остальные. Ведущий задает вопрос: «Какое оно?» всем игрокам, и они подбирают различные определения для этого предмета. Дополнительные условия оговариваются заранее. Например, это может быть существительное, обозначающее какой-либо предмет, нарицательное, в единственном числе. Можно расширить круг существительных до абстрактных и философских понятий. Но можно и упростить задачу, договориться, что отвечающие будут загадывать только предметы, которые есть в этой комнате, в этом здании, называть прилагательные в том роде, что и загаданное существительное, и т. д.

Когда и где?

Для детей от 12 до 15 лет. Число участников 5—10 человек.

В этой игре детям предлагается определить, какая страна и какая эпоха наиболее заинтересовали каждого из них. В какой точке истории человечества, как им кажется, они смогли бы наиболее полноценно реализовать себя, свои планы, свои желания. Какая из эпох заслуживает их наибольшего уважения. Руководитель игры может составить определенный список таких временных исторических отрезков, не ограничивая выбор детей определенным местом. Это они могут выбрать сами. Игра происходит в форме устного рассказа. Конкретных победителей можно и не определять. Цель игры – аргументировать свой выбор и описать конкретные детали, привлекающие симпатию участников.

«Гости из будущего»

Для детей от 12 до 15 лет. Число участников 5—10 человек.

В этой игре фантазии детей дается полная свобода. Их «мечты» о самом интересном месте на Земле, а также за ее пределами должны быть переданы в форме устного рассказа, который по желанию можно сопроводить иллюстрациями и рисунками.

Побеждает тот, кто полнее и интереснее описал будущее нашей планеты.

Глава 7.
Бескомплексные игры

«Талантливый собеседник»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Дети часто испытывают комплексы при общении. Эта игра как раз и поможет постепенно избавиться от излишней застенчивости.

Участники игры делятся на пары. Один из пары начинает разговор, а задача второго – поддерживать беседу. Ведущий предлагает каждой паре свою тему для разговора. Темы могут быть самыми разными, например о погоде, природе, школьных делах, обсуждение какого-то фильма, книги и так далее. Можно обсудить любую проблему, в том числе и выбор одежды на дискотеку или на день рождения.

Игра проходит следующим образом: сначала каждая пара как бы репетирует свой диалог. А потом должна показать свой диалог всем присутствующим. То есть играющие спокойно беседуют между собой, а остальные внимательно слушают. Таким образом каждая пара демонстрирует остальным свое умение общаться. Ведущий по согласованию со всеми присутствующими назначает определенное количество очков каждой паре. Затем игроки меняются. В игре нет победителей и побежденных, но игроки, набравшие максимальное количество очков, могут быть поощрены каким-то призом.

Я говорю – все слушают

Для детей среднего школьного возраста.

Каждый ребенок хотел бы научиться рассказывать какие-то истории, чтобы всем они были интересны. Эта игра поможет научиться самому заинтересовывать слушателей.

По очереди каждый игрок начинает рассказывать что-то остальным. Он должен сам выбрать историю на любую тему и изложить ее присутствующим. Если рассказ оказывается интересным, значит все будут внимательно слушать. Если он не кажется участникам достаточно интересным, то, соответственно, особого внимания автор не добьется. Поэтому он может выбрать другую историю. Ведущий внимательно следит за игрой и отмечает работу каждого определенным количеством очков. Затем рассказчиком становится кто-то другой. Игра может продолжаться до тех пор, пока каждый не проявит свои способности. В игре нет победителей и побежденных, но те, кто наберет больше очков, могут быть поощрены каким-то призом.

Общение с незнакомыми людьми

Для детей старшего школьного возраста.

Дети часто испытывают трудности в общении с незнакомыми людьми. Например, в магазине они стесняются спросить продавца о чем-то или на улице не могут набраться смелости и спросить, как пройти по нужному адресу. Игра поможет со временем избавиться от этого комплекса. Суть игры проста. Ведущий и кто-то из участников игры должны завести беседу с кем-то из незнакомых людей. Это может происходить следующим образом: они подходят в магазине к продавцу. Ведущий при этом сохраняет молчание, а игрок сам должен подробно расспросить продавца о чем-то.

Например, можно выбрать какую-то заводную игрушку и узнать все о том, как она работает. Когда игрок подробно расспросит продавца о чем-то, ведущий оценивает уровень его общения по балльной системе. Остальные ребята могут находиться рядом, а могут ожидать товарищей недалеко от магазина. Игра продолжается, но теперь завести беседу должен другой игрок.

Варианты беседы самые разные: например, можно расспросить о чем-нибудь старушку на лавочке, дворника, милиционера и т. д. За умение завести разговор с незнакомым человеком ведущий присуждает каждому игроку определенное количество баллов. Разумеется, в игре нет победителей и побежденных, но тот, кто наберет больше баллов, может быть поощрен каким-то призом.

Танцевальные фанты

Для детей среднего школьного возраста.

Очень важное и нужное занятие – уметь танцевать. Но далеко не все люди могут раскованно двигаться в присутствии множества посторонних людей. Эта игра направлена на избавление от чрезмерного чувства стеснительности.

Ведущий пишет на бумаге несколько разных заданий, но смысл у них один – участник игры должен станцевать какой-то танец, современный или старинный, бальный или медленный, и т. д. Партнеров, если они нужны для танца, он выбирает по своему усмотрению.

Игра начинается, когда ведущий кому-то из игроков предлагает вытянуть бумажку с определенным заданием. Игрок «тянет билет», а потом должен исполнить танец. Если он не умеет танцевать именно этот танец, он может по своему усмотрению заменить его на другой. В игре нет победителей и побежденных, задача – каждый должен показать свое умение танцевать в присутствии окружающих.

Давайте споем

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Можно не быть певцом и не иметь хорошего голоса, но при этом не стесняться петь в присутствии друзей или знакомых. Пение не только повышает настроение, но и развивает голос. А это очень полезное качество, оно пригодится как на уроках, так и в других случаях. Тем не менее, некоторые дети стесняются петь. Они уверены, что у них это получается крайне плохо. А все оттого, что кто-то когда-то сказал им, что у них ничего не получится. Данная игра помогает избавиться от этого комплекса.

Каждый должен спеть любую песню, какая ему нравится: современную, романс, русскую народную. А можно и придуманную самостоятельно. Если он стесняется и не может петь в полный голос, задача ведущего – помочь ему. В этом случае он предлагает присутствующим спеть эту песню хором. В результате даже самые робкие ребята включатся в общее пение. В игре нет победителей и побежденных, каждый имеет право проявить свое умение петь.

«Кто носит очки?»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Дети часто переживают, если им приходится носить очки. Эта игра направлена на то, чтобы помочь им избавиться от этого комплекса. К игре желательно подготовиться заранее. Для этого нужно найти в журналах, газетах фотографии самых разных известных и не очень людей, которые носят очки.

Также для игры нужно подобрать несколько пар очков, можно использовать любые – солнечные, для плавания или просто вырезанные из бумаги.

Желательно, чтобы ведущий сам был в очках. Он предлагает ребятам попробовать выбрать себе очки по вкусу из тех, которые имеются в наличии. Каждый игрок надевает какие-то очки. Игра заключается в том, что сначала ведущий показывает фотографии известных людей в очках, затем предлагает каждому сказать что-то хорошее относительно выбора очков.

Участники игры по очереди высказывают свое мнение. Оно может быть каким угодно. Можно сказать, что носить очки – это стильно, особенно если они красивые и модные, или что носить очки – удобно, так как все видно и в глаза не попадает пыль. Когда все выскажутся таким образом, ведущий выбирает автора самой содержательной речи. В игре нет победителей и побежденных, но самый сообразительный может быть поощрен каким-то призом. Для этой игры можно взять «полароид», чтобы все могли сфотографироваться на память в очках.

«Парикмахерская»

Для детей среднего школьного возраста.

Дети могут комплексовать из-за своей прически, считая, что у кого-то другого она выглядит несоизмеримо лучше, а у них не тот цвет волос, они не кудрявые и т. д. Эта игра направлена на избавление от комплекса.

Игроки делятся на пары. Один из пары будет «парикмахером», другой – «клиентом». «Парикмахер» должен придумать какую-то прическу и изобразить ее на голове у «клиента». Прически можно делать любые, для этого очень пригодятся расчески, заколки и разные средства для фиксации. Можно использовать муссы, гели, лаки, даже средства для окраски, которые легко смываются водой. Но не рекомендуется стричь волосы, так как восстановить неудачную стрижку не так-то легко. Когда прически будут готовы, ведущий и все присутствующие оценивают мастерство «парикмахеров». Каждую прическу можно оценить определенным количеством очков.

Игроки меняются местами. «Парикмахеры» сами становятся «клиентами», и их работа оценивается аналогичным образом. В конце игры подводятся итоги – тот, кто наберет больше очков, становится победителем. Смысл этой игры как в том, чтобы научиться экспериментировать с волосами, так и в том, чтобы не бояться предстать перед окружающим в непривычном виде.

Кто одет лучше всех?

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Дети нередко комплексуют по поводу своей одежды. Им кажется, что все вокруг выглядят намного лучше, чем они. При этом они, как правило, не замечают достоинств своих нарядов. Эта игра поможет освободиться от комплекса.

Ведущий предлагает всем придумать себе оригинальный наряд. В ход может пойти любая одежда – как своя, так и старших братьев или сестер, а также родителей. Если кто-то из игроков стесняется и не может придумать себе ничего интересного, на помощь ему приходит ведущий и сам выбирает ему одежду.

Далее участники игры показывают присутствующим свои оригинальные костюмы. Ведущий присуждает каждому определенное количество очков. Хорошо бы запечатлеть на фото все костюмы, чтобы впоследствии посмотреть и еще раз повеселиться. Смысл игры – ребята учатся экспериментировать с одеждой, а также не боятся предстать перед лицом окружающих в непривычном виде.

«Пусть я не учусь хорошо, зато…»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Дети часто комплексуют, если их учеба идет недостаточно хорошо. При этом они начинают завидовать своим одноклассникам, а такие отношения неизбежно могут привести к озлоблению и враждебности. Игра поможет исправить ситуацию. Важно понимать: если кто-то учится недостаточно хорошо, это еще не означает, что он и во всем остальном совершенно неинтересный человек.

Для игры желательно собраться самым разным ребятам.

Некоторые из них могут учиться хорошо, другие – плохо. В начале игры выбирается ведущий. Его роль может выполнять взрослый человек. Он придумывает особый сценарий игры, например «Полет в космос» или «Строительство звездолета». Затем назначаются различные должности, например «капитан корабля» или «главный строитель». Сценарий игры неважен. Главная задача – чтобы основными в нем были ребятишки, чьи успехи в школе далеко не блестящи. А им надо постараться заинтересовать одноклассников, показать им, что они столь же сообразительны, хотя их оценки несколько ниже.

Подобная игра будет особенно полезной для учеников младшего возраста, потому что по мере взросления неуклонно возрастает пропасть между детьми, учащимися хорошо и теми, чьи успехи оставляют желать лучшего. В игре нет победителей и побежденных. Но в конце ведущий может поощрить наиболее активных какими-то призами.

«Бедные и богатые»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Современные дети четко осознают разницу между материальным положением различных семей. Они точно знают, чьи родители зарабатывают много, а чьи – мало. Игра поможет детям преодолеть мучительный комплекс из-за недостаточного благополучия своей семьи.

Ведущий может рассказать небольшую историю о какой-то семье. Можно использовать историю из литературного произведения или фильма и включить в нее упоминание о какой-то бедной или богатой семье. Затем он предлагает побеседовать на эту тему. Вопросы могут быть самыми разными, например: «Кто более счастлив – тот, у кого больше денег, или тот, кто умеет довольствоваться малым?»

Каждый ребенок имеет право высказаться. Например, ребята могут привести собственные примеры о влиянии денег на жизнь. По ходу беседы все должны уяснить, что много денег – это еще не самое главное в жизни. В качестве примера ведущий может рассказать истории из жизни знаменитых людей, чье материальное благополучие не принесло им счастья.

Игру можно несколько разнообразить. Например, каждый начинает фантазировать на тему, как он представляет свою будущую жизнь. Он может сказать, кем хочет быть, когда вырастет, сколько он хотел бы зарабатывать и как хотел бы устроить свой дом и т. д. В игре нет победителей и побежденных, каждый имеет право на свое мнение.

Умение вести себя в обществе

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Дети могут комплексовать в тех случаях, когда не знают, как себя вести в обществе. Причиной этого может быть незнание правил хорошего тона, неумение ориентироваться в окружающей обстановке и т. д. Эта игра поможет исправить положение.

Ведущий по очереди обращается к ребятам с предложением представить различные ситуации. Например, кто-то пришел в гости. Как следует вести себя с приглашенным? Задача каждого – изобразить свои действия по этому поводу. Ведущий наблюдает, а затем оценивает действия ребят. В игре нет победителей и побежденных, но тот, кто лучше всего ориентируется, может быть поощрен призом.

«Таланты и поклонники»

Для детей младшего школьного возраста.

Дети могут комплексовать по самым различным поводам. Например, они не умеют рисовать. Задача игры – помочь избавиться от комплекса.

Ведущий по очереди предлагает ребятам что-то нарисовать. Через некоторое время рисунки выносятся на всеобщее обсуждение. Каждый изображает то, что он умеет. Если участник игры умеет хорошо рисовать, он может набросать что-то сложное, если нет – рисунок может быть самым простым.

Ведущий начинает обсуждать рисунки. Особое условие – нельзя говорить, что рисунок плохой, нужно только подчеркивать его достоинства. Все ребята поддерживают обсуждение каждого рисунка, высказывая свое мнение. Можно отметить, что очень талантливо подобраны краски, что сам замысел очень интересен, и т. д. В игре нет победителей и побежденных, каждый имеет право высказать свое мнение о рисунках, а также представить свою работу на всеобщее обозрение. Автор самого талантливого рисунка может быть поощрен призом, а самый активный участник разговора – призом или грамотой.

Глава 8.
Управляем эмоциями

Самый вежливый

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Дети нередко бывают раздражительными, в резкой форме отвечают на замечания или просто на безобидные высказывания в свой адрес. Эта игра направлена на то, чтобы научить детей сдерживать свои эмоции.

Ведущий моделирует какую-то ситуацию, чтобы у всех остальных возникло желание высказаться. Иначе говоря, он должен как следует разозлить всех присутствующих.

Для реализации этого действия можно предложить следующие способы: ведущий начинает спорить с кем-то из участников игры, доказывать ему заведомо ложные вещи. Можно заводить спор на любую тему, например относительно биографий каких-то известных людей, писателей или певцов. Задача ведущего – внимательно наблюдать за реакцией игроков. А они, в свою очередь, должны стараться сдерживать свои эмоции и выражаться предельно вежливо и корректно. Далеко не всем игрокам удается это сделать, большинство бурно выражают эмоции, пытаются отстоять свою точку зрения. В конце игры ведущий подводит итоги.

Каждый получает определенное количество очков. Тот ребенок, который лучше других сумел сдержать свои эмоции, может считаться победителем. Ребят, которые умеют сдерживать свои эмоции, можно поощрить призами или вручить им шуточные грамоты, изготовленные собственноручно.

Точный расчет

Для детей старшего школьного возраста.

Дети должны уметь анализировать какую-то ситуацию, взглянув на нее с позиции стороннего наблюдателя. Разумеется, при этом не должно быть места эмоциям, которые только вредят пристальному анализу. Чтобы научить детей подобному, можно использовать следующую игру.

К игре надо подготовиться заранее. Суть ее в том, что ведущий читает или рассказывает какую-то историю, которая вызывает у всех живейший отклик. Задача ребят – высказать свое мнение по поводу поведения различных героев этой истории. Но высказывания должны быть предельно сдержанными, в них нежелательны какие-то эмоции.

А чтобы рассказ ведущего вызывал наиболее живой отклик среди всех ребят, его можно снабдить множеством деталей и подробностей. Словом, можно рассказать как бы историю из своей жизни, добавив к ней множество различных деталей.

Ведущий внимательно следит за высказыванием каждого. Если игрок говорит спокойно, анализируя рассказ с точки зрения стороннего наблюдателя, не проявляя при этом таких эмоций, как радость, гнев или неприязнь, то ведущий может высоко оценить его ответы. Если участнику игры не удается сдержать свои эмоции – соответственно, он получает меньше очков. В конце игры подводятся итоги. Те, кто наберет больше очков, могут считаться победителями.

«Не выдай секрет раньше времени»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Умение сдерживать свои эмоции пригодится в самых разных ситуациях. Наверняка ни для кого не является секретом, что часто дети подсказывают на уроке просто потому, что не могут удержаться от соблазна высказаться, даже если их об этом не просят. Эта игра направлена на то, чтобы научить детей сдерживать свои желания.

Ведущий по очереди обращается к ребятам с самыми разными вопросами, но предельно простыми, чтобы ответ на них был известен остальным. Участникам игры важно соблюдать простое условие: отвечать на вопросы можно только тогда, когда ведущий обратится непосредственно к тебе.

Вопросы могут быть примерно такими:

Кто написал сказку «Аленький цветочек»?

Как звали девочку, которая попала в Зазеркалье?

Как звали девочку с голубыми волосами из всем известной сказки?

У каких цветов больше всего колючек?

Как называется маленькая лошадка?

Важно добиться того, чтобы у игроков возникли определенный азарт и желание отвечать. Ведущий может задавать заведомо неправильные вопросы, тем самым провоцируя детей на самостоятельные высказывания. Если ребенок не выдерживает и начинает подсказывать или отвечает на вопросы, не дожидаясь, пока к нему обратятся, он зарабатывает штрафное очко. Если участник игры отвечает на все вопросы точно, в соответствии с правилами игры, он получает высокую оценку. Победителями становятся те, кто набирает больше очков, не получив при этом ни одного штрафного.

Дразнилки

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Очень часто дети настолько болезненно реагируют на критику, что бросаются в драку по малейшему поводу. Задача игры – помочь им научиться сдерживать свои эмоции, не проявлять обиду.

Ведущий должен высказать несколько критических замечаний в адрес каждого из играющих. Задача – создать ситуацию, когда игрок должен либо признать критику в свой адрес, либо поспорить с ведущим, доказать свою точку зрения. Критика со стороны ведущего может быть любой – например, он может сказать кому-то из игроков: «Ты не умеешь рисовать!»

В некоторых случаях участник игры спокойно соглашается с этим, признает: «Да, я не умею рисовать!». Но при этом он приводит другое свое качество, которым может гордиться – например, говорит: «Зато я умею танцевать!» Варианты возможны любые: «Умею петь»; «Умею играть в шахматы»; «Умею танцевать»…

Но в некоторых случаях он может с гневом или злостью возражать, отвечать: «Нет, я умею рисовать!» При этом его гнев может быть совершенно неоправданным, в игроке говорит обида, он попросту не может сдерживать свои эмоции.

Ведущий оценивает ответ каждого. Если игрок может сдерживать свои эмоции, он получает высокие очки. Если не умеет – соответственно, его результаты хуже. В конце игры при подведении итогов становится ясно, кто умеет сдерживать свои эмоции. Именно покойные, хладнокровные и получат больше очков.

«Эстафета»

Для детей среднего школьного возраста.

Смысл игры прост: проводится самая обыкновенная эстафета. Присутствующие делятся на две команды, по очереди каждый участник должен пробежать несколько метров, коснуться рукой дерева, вернуться обратно. После этого забег совершает другой игрок. Эстафета может идти и по иному сценарию.

Ведущий внимательно наблюдает за реакцией играющих. Кто-то обязательно будет бурно проявлять радость или гнев в случае проигрыша. В этом случае игроки получают штрафное очко. Те, кто может сдержать свои эмоции, становятся победителями. Например, можно поставить условие: тот участник, который не набрал за время игры ни одного штрафного очка, будет считаться самым сдержанным из всех.

«Нарисуй карикатуру»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Все игроки делятся на пары. Один из пары должен нарисовать карикатуру на другого. Но тот, кто служит натурой, не должен видеть, что именно рисует напарник. А первый игрок при этом комментирует свои действия таким образом: «Нарисуем тебе здоровые ушки, малиновые усы, красный нос» и т. д. и т. п.

Задача второго – выслушать подобные высказывания и отнестись к ним спокойно. Ведущий внимательно наблюдает за реакцией каждого игрока. Если игрок может спокойно отнестись к подобного рода «издевательствам», он получает оценку повыше. Если ему не удается сдержать свои эмоции, он получает меньше очков. Соответственно, те, кто наберет больше очков, будут победителями.

Когда карикатуры будут готовы, можно также проследить за реакцией игроков. Если игрок обиделся или в резкой форме ответил на карикатуру в свой адрес, ведущий учитывает это. Соответственно, от реакции каждого игрока будет зависеть количество очков. В этой игре может быть как один победитель, так и несколько.

Радость или грусть?

Для детей старшего школьного возраста.

Все присутствующие делятся на две команды. Первая команда должна выйти из комнаты, их участие в игре ограничивается ролью стороннего наблюдателя. Вторая команда начинает игру. Ведущий задает игрокам различные вопросы области литературы, математики, искусства. Участники игры отвечают на них.

Если ответ верный, игрок получает небольшой приз – конфету, игрушку или сувенир.

После завершения ответов на вопросы приходит вторая команда. Задача участников – по поведению друзей угадать, кто из них правильно ответил на вопросы, а кто нет. Суть игры проста: далеко не все дети могут сдержать свою радость по поводу удачного ответа на вопрос или, наоборот, грусть из-за незнания верного ответа. Вторая команда пытается угадать эмоции членов первой команды.

Разумеется, далеко не все члены второй команды смогут догадаться об этом, руководствуясь только поведением ребят из первой. Если кто-то смог выполнить это условие, ему присуждается определенное количество очков. Отмечаются также те ребята из первой команды, которые сумели сдержать свои эмоции. Победителями становятся те, кто набирает больше очков.

Сюрприз

Для детей младшего школьного возраста.

К игре желательно подготовиться заранее: сделать небольшие подарки-сюрпризы, завернуть их в красивую обертку. Вложите, например, несколько коробочек одна в другую, наподобие матрешки, и красиво заверните.

Ведущий вызывает кого-то из играющих и торжественно вручает ему подарок. Игрок начинает развертывать этот подарок, а ведущий заинтересовывает его, говоря: «Твой подарок – чудесная вещь… Это игрушка, изготовленная в далекой теплой стране, она пользуется большой популярностью во всем мире…». На самом деле игрушка может быть простой свистулькой или еще какой-то мелочью. Важно смотреть на реакцию участника игры, пока он будет разворачивать подарок.

Если игрок не выразит своих эмоций, спокойно справится с заданием и развернет игрушку, его сдержанность можно отметить довольно-таки высоко.

На всех этапах важно следить за эмоциями игроков, особенно после того, как они увидят игрушку. Таким образом проходит «испытание» ребят. В конце игры подводятся итоги. Побеждают те, кто наберет больше очков.

Игру можно разнообразить и таким образом: каждый игрок должен развертывать свой подарок неторопливо, так, чтобы не повредить упаковку и оберточную бумагу. В этом также проявляется умение сдерживать свои эмоции. Нетерпеливый игрок будет стараться как можно быстрее увидеть сюрприз, поэтому он не проявит аккуратности и осторожности.

Поиск «клада»

Для детей младшего школьного возраста.

Ведущий берет какую-то маленькую вещь и прячет ее в комнате. Все игроки, кроме одного, должны знать, куда он спрятал этот предмет. Смысл игры – один из ребят находится в неведении относительно местонахождения предмета. Его задача – отыскать эту вещь.

Когда он приступает к поискам, ведущий и остальные игроки начинают намеками и подсказками говорить ему, где находится предмет. Ищущий по ходу поисков обязательно проявит какие-то эмоции, например нетерпение, радость, обиду и т. д. Задача ведущего – следить за этими эмоциями, а потом оценить по балльной системе. Чем меньше эмоций проявил игрок, тем больше баллов он получит. И, соответственно, наоборот, чем более эмоционален был играющий, тем меньше баллов он получает.

Чтобы у игрока было больше поводов проявить свои эмоции, можно сначала намеками отправить его в поиск в одном направлении, а когда поиск затянется – дать ему понять, что направление выбрано неверно. Соответственно, игрок рано или поздно проявит раздражение, злость или обиду на тех, кто так долго «водит его за нос». Это и будет своеобразной проверкой его умения сдерживать свои эмоции.

Такую «проверку» должен пройти каждый игрок. Разумеется, предмет, который следует найти, нужно каждый раз прятать в разные места. Игра продвигается точно таким же образом: один ищет спрятанный предмет, а другие дают ему направления. Каждый в результате игры набирает определенное количество очков. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, у кого очков больше.

«Не рассмеяться!»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Ведущий начинает игру с рассказа какой-то смешной истории или анекдота. Затем разговор продолжают остальные. Для них главное – не рассмеяться, даже услышав что-то очень смешное.

В начале игры все достаточно успешно сдерживают свои эмоции. Но потом кто-то из игроков не выдерживает и раздается веселый смех. Ведущий внимательно наблюдает за игроками. Те, кто сдерживает свои эмоции, получают оценку повыше. Ну а ребята, не сумевшие сдержать их, получают меньше очков. Соответственно, в конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает очков больше.

Игру можно разнообразить, разделившись на пары. По очереди каждая пара выходит на всеобщее обозрение – и напарники начинают смешить друг друга. Игроки как этой пары, так и все остальные не должны рассмеяться даже в ответ на очень смешные действия или слова. Те, кто сумел сдержать свои эмоции, заработают высокую оценку. Ну а кто не сумел – получают меньше очков или не получают их совсем. Победителем будет тот, кто наберет очков больше.

«Спокойствие, только спокойствие»

Для детей среднего школьного возраста.

Хорошо известный и любимый многими сказочный герой Карлсон часто повторял эту фразу. Он обычно говорил: «Спокойствие, только спокойствие, это дело житейское!». Обычно эта фраза употреблялась им, когда он видел, что вокруг все раздражены или обозлены до предела, и их надо успокоить. Игра также направлена на то, чтобы научить детей спокойно вести себя в самых разных ситуациях.

Очень часто дети не могут довести до конца начатое дело. Это объясняется их повышенной возбудимостью, эмоциональностью. Им хочется побыстрее заняться чем-то более интересным. Но в некоторых случаях просто необходимо заставить себя довести до конца начатое дело.

Ведущий должен следить за ходом игры и подводить итоги. Остальные игроки делятся на пары. Один игрок в каждой паре становится «взрослым», другой – «ребенком». Задача «взрослого» – что-либо объяснить «ребенку». Объяснения могут быть самыми разными: например, касающимися решения какого-то математического примера или задачи. Второй участник, «ребенок», должен делать вид, что ничего не понимает, постоянно задавать различные вопросы по поводу объяснения.

Допустим, «взрослый» объясняет: «Очень важно соблюдать правила дорожного движения. Иначе может произойти что-то непоправимое!». «Ребенок» в ответ на это постоянно задает провокационные вопросы: «Почему?», «Что может случиться?» и т. д. Таким образом игра должна продолжаться до тех пор, пока «взрослый» не начнет явно раздражаться от неуместных вопросов. Вот в этом-то и заключается смысл игры.

Ведущий следит за изменением настроения «взрослого», за проявлением нервозности с его стороны или негативных эмоций, раздражения. В случае, если этого не происходит, «взрослый» спокойно продолжает свои объяснения, ему засчитывается определенное количество очков. Чем более спокоен участник игры, тем больше очков он получает. И, наоборот, чем более нервозен он, тем меньше очков ему засчитывается. В конце игры подводятся итоги: победителем считается тот, кто наберет больше очков.

Игру можно разнообразить. Выходит один из ребят и начинает объяснять что-то собравшимся. Все остальные должны задавать ему различные провокационные вопросы. В результате игрок будет постоянно отвлекаться от своего объяснения,

сбиваться, а от этого неминуемо появится раздражение. Соответственно, чем больше негативных эмоций проявит игрок, тем меньше очков он получит.

Ведущий внимательно наблюдает за действием. Иногда проявление эмоций может быть не явным, а скрытым. По поведению игрока будет видно, что он раздражен, расстроен, но он будет стараться держать себя в руках. Это – очень хорошее умение, и оно заслуживает высокой оценки. В конце игры также подводятся итоги. Участники, набравшие больше всего очков, становятся победителями. Эта игра полезна также тем, что дети смогут ясно увидеть, что чувствует учитель, когда ученики не понимают или не желают понимать его объяснений.

Находчивость и храбрость

Для детей среднего школьного возраста.

Уверенного в себе человека трудно чем-нибудь напугать.

Именно поэтому важно помочь детям воспитать в себе уверенность. Игра направлена на развитие этого качества, а также помогает научиться бороться со страхами.

Ведущий предлагает обсудить несколько неоднозначных ситуаций. Они могут варьироваться от самых простых до более сложных. Например, школьник пришел на урок и вдруг узнал, что именно сегодня важная и ответственная контрольная. А он совершенно не подготовился. Ведущий по очереди может обращаться к ребятам, чтобы выяснить у них мнение относительно такой проблемы. По ответу будет ясно, насколько устойчива психика к такой ситуации. Например, ребенок может отвечать уверенно, предлагать различные варианты поведения, начиная с того, чтобы списать контрольную у кого-то, и до того, чтобы отпроситься домой, ссылаясь на плохое самочувствие.

Некоторые дети будут отвечать неуверенно, как бы сомневаясь в правильности своих действий. Это и свидетельствует, что такая ситуация могла бы вызвать у них страх. Задача ведущего – попытаться вести разговор таким образом, чтобы сам ребенок понял причину своего страха перед контрольной. Возможно, он недостаточно хорошо усвоил последние темы, может быть, его пугает мысль о постоянных неудачах и т. д. В игре нет победителей и побежденных, задача – помочь детям самостоятельно разобраться со своими страхами, чтобы они могли контролировать свои эмоции, возникающие в непредвиденных обстоятельствах.

В данной игре можно обсуждать ситуации на самые разные темы, например: «Что делать, если потерялся ключ от квартиры, а все уехали на дачу?» или «Что делать, если к соседям лезут воры?».

Вряд ли целесообразно травмировать детскую психику ситуациями, связанными с привидениями, зомби, живыми мертвецами и прочей мистикой. Задача игры – научить ребенка сохранять уверенность в себе, а не дезориентировать его рассказами о паранормальных явлениях. Впрочем, можно оговориться, что при любом столкновении с чем-то непонятным вряд ли нужно все воспринимать слишком серьезно. Возможно, все объясняется очень просто: например, чьим-то розыгрышем или какими-то природными явлениями.

«Я знаю ответ»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Ведущий начинает задавать всем вопросы – от самых сложных до простых, внимательно наблюдая за реакцией игроков. Некоторые ребята не умеют сдерживать свои эмоции, поэтому на их лицах сразу можно прочитать, знают ли они ответ на вопрос или нет. Ведущий может проверить свою догадку. Например, он видит, что кто-то очень весел и радостен. Сразу же ясно, что участник действительно знает ответ на вопрос. И наоборот, если игрок не знает ответа, он может быть смущен.

В игре нет победителей и побежденных, но ведущий говорит о своих наблюдениях. Некоторые из игроков действительно умеют сдерживать свои эмоции, а другие – нет. В этом нет ничего плохого, но в некоторых случаях не мешает научиться сдерживать их.

Если кто-то из игроков сумеет ввести в заблуждение ведущего, то есть не только скрыть свои истинные эмоции, но и создать совершенно иное впечатление, то заслуживает особой похвалы.

«Сохраняй серьезность!»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Из числа желающих поиграть выбирается один, тот, кто будет пытаться сохранить серьезность. Ему вручается широкий таз, наполненный водой практически до краев. Задача игрока – пронести этот сосуд определенное расстояние (которое следует оговорить заранее) и не пролить воду. Но вся соль игры заключается в том, что пока один пытается не расплескать воду, остальные игроки его активно веселят. Они могут подсказывать ему, как следует идти, чтобы вода не плескалась, как нужно ставить ногу, как держать таз, сколько еще осталось… Как показывает практика, в данных обстоятельствах не засмеяться очень сложно, поэтому выигрывают только самые стойкие личности.

«Взгляд в небо устремив…»

Игра с таким лирическим названием наверняка понравится всем, независимо от возраста. Суть ее заключается в следующем.

Один человек встает на видном месте (желательно на улице, а не в помещении), поднимает глаза в небо и очень внимательно туда смотрит, сохраняя чрезвычайно серьезное и сосредоточенное выражение лица. В скором времени вокруг него формируется толпа любопытных зевак, которые начинают спрашивать, что это такое интересное он увидел. В этих обстоятельствах нужно сохранять первоначальное положение и – самое главное – взгляд. Очень важно не рассмеяться, чтобы тем самым все не испортить. Следует по крайней мере несколько минут выдерживать паузу. Вопросы окружающих будут становиться все настойчивее, а толпа – все больше. Когда, наконец, ситуация достигнет апогея, тот, кто сморит в небо, покидает свое место под изумленные взгляды окружающих.

По такому же принципу можно разыграть окружающих, устремив взор в землю.

«Найди то, не знаю что»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

В начале игры следует оповестить всех, кого нужно вовлечь в увлекательный процесс поиска, о пропаже чрезвычайно нужной вещи. Это может быть все что угодно, но желательно, чтобы пропавший предмет имел маленькие размеры. Итак, один игрок (назовем его ведущим), говорит, что именно нужно отыскать всей компании. Участники начинают поиски, а ведущий руководит процессом, используя подсказки наподобие «Тепло» или «Холодно». «Пропавший» предмет на самом деле находится в кармане у ведущего, но поскольку игроки, как правило, об этом не догадываются, поиски могут затянуться надолго. Постепенно игроки начнут терять терпение, но перед началом игры ведущий ставит свое условие: ни в коем случае никому нельзя показывать свое нетерпение. Иначе они выбывают из игры.

Победителем считается тот, кто в конце концов догадается обыскать ведущего. Если же никого из игроков эта мысль не посетит, победителей не будет.

«Изображалки»

Эта игра имеет некоторые черты розыгрыша, однако она очень способствует выработке контроля за эмоциями. Играть таким образом могут все, без ограничений по возрасту, а правила заключаются в следующем. Сначала из общего числа выбирается водящий, а потом – ведущий. Эти игроки выходят из комнаты, где собрались все. Ведущий называет какого-нибудь зверя, которого нужно изобразить водящему. Затем они возвращаются к остальным. Водящий изображает заказанного зверя, а зрители пытаются отгадать, кто это.

Но на самом деле они заранее предупреждены о том, кого им показывает водящий. Только подавать вид, что все в курсе, ни в коем случае нельзя. Водящий старается изо всех сил, прыгает на разные лады, чтобы быть похожим на определенного зверя, но зрители продолжают серьезно смотреть на него. Таково условие игры – смеяться категорически запрещено. Продолжительность игры во многом зависит от терпения игроков.

Играть подобным образом довольно часто не получится, потому что после первого раза все будут знать о правилах этой игры, и весь интерес и смысл исчезнут.

Психологический тренинг

В тренинге могут участвовать дети, начиная с 8—9 лет. Максимальное число – 12 человек.

Игроки удобно рассаживаются (можно на полу) полукругом. Ведущий предлагает им закрыть глаза, расслабиться и по очереди представить состояние радости, почувствовать, как она разливается по всему телу. После этого каждый участник тренинга рассказывает о своих чувствах.

Затем ведущий просит представить состояние глубокой печали; далее, по очереди, с небольшими перерывами, чувства страха, одиночества, умиротворения, веселья и т. д.

В заключение тренинга ведущий просит всех запомнить все прочувствованные состояния и выбрать для себя то, при котором они ощущают себя наиболее комфортно и испытывают удовольствие.

Фразы

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Ведущий предлагает игрокам произнести одну и ту же фразу, пользуясь при этом различной интонацией, различным темпом речи, разной громкостью голоса и т. д. Сначала это может быть упрощенный вариант, одно слово, например – «здравствуйте». Каждый должен постараться произнести это слово как минимум в четырех различных вариантах: печально, весело, возвышенно-поэтично, вкрадчиво. При этом игрокам разрешается использование характерных жестов и мимики.

Далее задание усложняется, ведущий предлагает произносить фразы; например, они могут быть такими:

1. Всего хорошего.
2. Я люблю вас.
3. С добрым утром.
4. Погода сегодня замечательная.
5. Идет дождь.

Победителем игры признается игрок, предложивший наибольшее количество вариантов произнесения одной и той же фразы.

В результате такого проигрывания у ребят формируются различные по своей эмоциональной окраске модели обращения к окружающим и общения с ними.

«Узнай героя»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Ведущий выбирает в качестве основы для игры любую детскую сказку с достаточно простым и ясным сюжетом. Для детей дошкольного возраста нужно выбрать сказку, в которой не очень много персонажей и главные герои однозначны, то есть являются положительными или отрицательными.

Участники игры садятся в один общий круг. Ведущий выразительно прочитывает вслух всю сказку. После этого он просит игроков по очереди охарактеризовать каждого персонажа (героя) сказки, аргументируя свой ответ, подкрепляя примерами. Ребенок должен постараться ответить, почему он так думает.

Затем, когда все мнения будут высказаны, можно провести общее обсуждение. В игре не ставится задача выявить победителя, важно научить каждого ребенка адекватно и верно оценивать поступки героев, потому что свои знания дети могут применить и к реальным людям.

«Попробуй, рассмеши!»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Ребят нужно разбить на пары. Игроки садятся друг напротив друга. Задача одного – рассмешить любыми способами другого, при этом можно пользоваться как речью, например, рассказать анекдот или смешную историю, так и невербаликой: жестами, мимикой, пантомимикой и т. д. Не разрешается только прикасаться к партнеру по игре. Задача второго партнера – постараться сохранять хладнокровие и не рассмеяться в течение какого-то определенного времени, назначенного ведущим. Это время зависит прежде всего от возраста участников игры. Чем взрослее дети, тем больше его отводится на тур, но не следует давать слишком много времени, самое оптимальное – около 7—10 минут, так как игра теряет динамичность, становится затянутой и менее интересной.

После окончания первого тура все меняются ролями в своей паре, после дальнейших туров игроки меняются партнерами. За каждый выигрышный тур игрок получает одно очко, эквивалентом которого может быть конфета или игрушка.

Победителем игры признается тот, у кого при подведении итогов окажется больше очков или их эквивалентов.

«Создай эмоциональный образ»

Для детей среднего и старшего школьного возраста. Число участников от четырех человек.

Перед началом игры всем раздают по 3 листа бумаги и по карандашу.

Ведущий предлагает игрокам нарисовать по одному человеческому лицу на каждом листе бумаги, причем это лицо должно выражать какую-либо эмоцию: радость, печаль, злобу, недовольство и т. д., по выбору самого игрока. На выполнение этого задания отводится 10—15 минут. После этого ведущий собирает рисунки у игроков, перемешивает их. Все рассаживаются полукругом возле ведущего, так, чтобы его было хорошо видно. Ведущий достает по одному рисунку и показывает (предъявляет) его всем игрокам. Ребята в свою очередь должны постараться определить. какую именно эмоцию выражает данное лицо. Игрок, являющийся автором этого рисунка, не должен подсказывать остальным.

Если игроки правильно угадывают эмоцию, то автор рисунка получает очко.

Но может получиться так, что, отражая на бумаге эмоциональный образ, автор рисунка имеет в виду одну эмоцию, а остальные дети увидели в нем другую. В этом случае у игрока минусуется одно очко.

При подведении итогов победителем игры считается участник, набравший больше всего очков.

«Стойкий оловянный солдатик»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Чрезмерная эмоциональность, отсутствие терпения могут привести к тому, что ребенок не сможет сосредоточиться на каком-то одном действии. Особенно тяжело ему это сделать, если вокруг множество различных соблазнов. Например, трудно заниматься уроками, если кто-то рядом свободен и занимается своими делами. Данная игра направлена на то, чтобы научить детей терпению и сосредоточенности.

Игроки делятся на две команды. Первая команда должна сделать какие-то рисунки. Ведущий придумывает тему для этих рисунков. Дети из второй команды играют рядом в какие-то шумные игры. Смысл игры в том, чтобы первая команда за самый короткий срок точно справилась с заданием – сделала заданные рисунки. Ведущий внимательно наблюдает за ходом игры. Если кто-то из игроков постоянно отвлекается, он получает меньше очков, чем другие, более терпеливые участники игры.

Игра продолжается, только теперь команды меняются местами. Теперь игроки второй команды рисуют, а игроки первой играют в шумные игры. Ведущий следит за игроками и присуждает очки. В конце игры подводятся итоги. Победителем можно считать тех игроков, которые набрали больше очков.

«Терпение и труд все перетрут»

Для детей среднего школьного возраста.

Иногда для того, чтобы научить детей сдерживать свои эмоции, нужно направить их энергию на выполнение какого-то определенного дела. Данная игра рассчитана на то, чтобы научить детей вовремя переключаться с шумных эмоциональных игр на более спокойные.

Задача ведущего – спровоцировать бурное проявление эмоций у детей. Например, можно затеять какой-то спор, устроить небольшую ссору. При этом нужно внимательно следить за эмоциями участников игры. Те игроки, которые бурно проявляют свои чувства, получают определенное количество штрафных очков. Им следует выполнить какое-то задание ведущего.

При этом ведущий может выбрать следующие варианты заданий: решить какую-то головоломку, собрать из конструктора какую-то игрушку или сделать какое-то другое действие, требующее внимательного и терпеливого отношения. Разумеется, далеко не все смогут быстро переключиться и точно выполнить задание. При этом ведущий должен внимательно следить за «провинившимися» игроками, то есть теми, кто получил штрафные очки. Если они хорошо справились с заданием, то их штрафные очки сгорают, а если игроки не смогли хорошо справиться с делом, то у них штрафные очки остаются. В конце игры подводятся итоги. Победителями считаются те, кто не получил ни одного штрафного очка.

«На обидчивых воду возят»

Для детей младшего школьного возраста.

Игроки делятся на две команды. Члены первой будут «обидчивыми», а участники второй команды, наоборот, будут пытаться переубедить «обидчивых». Сначала выступает первая команда. Ее члены могут разыграть сценку или рассказать историю из собственной жизни – относительно того, как их кто-то когда-то сильно обидел. Или можно рассказать, как сам игрок невольно или специально обидел кого-то.

Члены второй команды должны внимательно прослушать рассказ или посмотреть «сценку» – театрализованное представление. После этого они должны подробно обсудить обрисованную ситуацию и сказать свое мнение. Они могут сказать, почему нельзя было обижаться в данном случае. Или наоборот, можно сказать, какие меры нужно было принять.

Ведущий внимательно наблюдает за игрой и действиями всех ребят. Затем наиболее убедительные и активные игроки второй команды получают заработанные очки. Потом команды меняются ролями. Члены второй команды становятся «обидчивыми», а первая команда, наоборот, пытается их переубедить. Игра продолжается. В конце ведущий подводит итоги.

Победителями считаются те, кто получил больше очков. Именно эти ребята могут считать себя самыми сознательными и сдержанными в проявлении различных эмоций, в том числе и обиды.

Глава 9.
Во власти чувств

Музыка и цвет

Для детей среднего школьного возраста.

Данная игра положительно влияет на развитие тонкости восприятия.

Для игры необходимо заготовить несколько рисунков, четко передающих какое-либо настроение. Лучше, если это будут пейзажи, изображающие различные состояния погоды – солнце, дождь, снег, грозу, ветер и т. д. Желательно, чтобы на одно состояние было 2 или 3 рисунка, отличающихся между собой по впечатлению. К каждому из этих творений следует подобрать музыку, полностью отвечающую тому настроению, которое передано через рисунок. И музыка должна быть различной – симфонической, оркестровой, инструментальной и т. п.

Играющие садятся в круг – и им предлагается рассмотреть заготовленные рисунки. Затем последние раскладываются в беспорядке в центре круга – и включается какая-либо музыка. Задача играющих – вытянуть из кучи рисунков тот, который соответствует данной музыке и несет в себе то же самое настроение и впечатление. Чтобы игра была более занимательной, за каждый правильный ответ следует давать поощрительные призы. Набравший наибольшее количество поощрений по окончании игры получит приз, например все используемые в процессе игры рисунки.

«Веселый светофорчик»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Необходимо приготовить небольшие бумажные кружочки различной расцветки. Таких кружочков каждого цвета должно быть не менее пяти. Например, розовый, бордовый, вишневый, малиновый, огненный и т. д. Далее следует вырезать из картона светофорчик, глазки которого должны быть чуть меньше кружочков. С обратной стороны на светофоре должны быть приклеены кармашки, в которые можно помещать любой из кружков.

Играющие садятся в ряд, а ведущий напротив. Игра проводится в несколько этапов. Первый: ведущий помещает в первое окошечко светофорчика кружок любого цвета. Задача игроков назвать ассоциации, которые этот цвет у них вызывает, – кто больше. Например, красный – кровь, желтый – песок, белый – облако, черный – ночь, и т. д. Отвечать можно по очереди. За наибольшее количество ответов следует давать жетон. По окончании этого этапа из игры выбывают те, кто заработал меньше жетонов.

Второй этап проводится следующим образом: в светофор помещаются сразу три кружка одного цвета, но разных оттенков. Задача игроков – поочередно назвать предмет, имеющий такую окраску от природы. Например, розовый цвет – роза, мякоть арбуза, губы, щеки; красный – плод граната, яблоко, клубника, малина; вишневый – вишня, слива и т. д. Каждый играющий должен назвать по одному предмету на каждый цвет светофора (по три ассоциации за один ответ), затем то же самое делает следующий и так до тех пор, пока не иссякнет фантазия. Каждый последующий игрок называет предметы, которые не были еще названы. По этой причине первыми всегда должны начинать игру самые слабые игроки. По окончании игры участники с малым количеством жетонов также выбывают.

И, наконец, третий этап. Ведущий помещает в светофор три кружка любого цвета или оттенка. Задача игроков – назвать предмет, который ассоциируется одновременно со всеми тремя этими цветами. Например: светофор из желтого, оранжевого и белого. Предметом, сочетающим в себе эти цвета, будут огонь, пустыня, солнце. Зеленый, коричневый и блекло-желтый напомнят о болоте, осенней траве, листве.

Если по окончании этого тура так и не определится окончательный победитель, можно провести суперигру. Ведущий показывает любой цвет, а игроки должны назвать оттенки этого

цвета. Например: синий круг – цвет морской волны, голубой, фиолетовый; красный – розовый, вишневый, малиновый, алый, огненный. Победителю игры следует вручить приз, например, книжку о правилах дорожного движения или игру с дорожными знаками, в которую дети затем смогут поиграть.

«Облака, белогривые лошадки»

Игра на развитие творческого воображения.

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Эту игру можно проводить среди членов своей семьи. Следует подобрать теплый солнечный день, когда в небе множество разных, быстро проплывающих мимо облаков. Играющие должны лечь на спину и, посмотрев на небо, выбрать себе одно облачко. Затем каждый должен описать свое облако: рассказать, на что оно похоже, какой цвет имеет, от кого убегает (описать облако-соперника, следующего за ним) и какое настроение несет.

Выигрывает тот, кто составит наиболее живописный рассказ. Чтобы заинтересовать детей, ведущий (родитель) должен подать пример первым.

«Слепой»

Игра на развитие осязания.

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Приготовьте пластилин и шарфики по числу игроков.

Играющим необходимо завязать глаза и попросить из куска пластилина слепить какое-либо животное – черепаху, собаку, кошку и т. д. Во время игры следует поставить музыку, которая будет создавать соответствующее настроение. Включите любую детскую песенку про это животное. Выигрывает в данном конкурсе тот, кто сможет передать более правильную форму животного, то есть тот, у кого наиболее развито чувство осязания. Игру можно проводить множество раз, все более усложняя задание.

«Я не Бетховен, я только учусь»

Игра на развитие музыкального слуха.

Для детей среднего школьного возраста.

Требуется несколько колокольчиков различного звучания, стеклянные бутылки с водой, различные звенящие предметы (ложки, металлические пластины, трещотки, пластмассовые бокалы и т. д.). Играющие должны сесть спиной к ведущему и закрыть глаза. Ведущий, в полной тишине, вызывает звук из одного из располагающихся на столе предметов. Затем просит любого играющего найти источник звука на столе.

За каждый правильно определенный предмет вручается жетон.

«Чем пахнет?»

Игра на развитие обоняния.

Для детей среднего школьного возраста.

Подготовьте различные пахучие вещества. В пластмассовые баночки разложите измельченные лепестки известных детям цветов, разлейте натуральные соки фруктов, засыпьте порошки. Каждому игроку предлагается по нескольку баночек с жидкостями порошками и травными настоями, и он должен определить по запаху, что в там находится.

Задания должны быть различными. Правильные ответы не следует говорить до окончания игры. Ведущий должен делать себе пометки, кто и сколько угадал. Победителю игры можно подарить что-то.

«Ням-ням»

Игра на развитие вкусовых качеств.

Для детей младшего школьного возраста.

Из свежих фруктов и ягод миксером приготовьте пюреобразные массы и разложите их в тарелочки. Играющие должны определить на вкус, в какой тарелочке что находится.

Для этой игры можно использовать натуральные соки, отварные овощи и фрукты, сочетание из 2—3 продуктов. Выигрывает тот, кто даст больше правильных ответов.

«Куча мала»

Игра на развитие осязания.

Для детей среднего школьного возраста.

Потребуются предметы, имеющие различную форму и изготовленные из разного материала. Это могут быть любые игрушки, детали конструктора, спортивный инвентарь, посуда, украшения и т. д. Все эти вещи необходимо сложить в общую кучу и слегка перемешать. Вокруг нее посадите играющих и завяжите им глаза. Ведущий должен поочередно подходить к каждому игроку и давать ему любой предмет. Задача игрока – определить на ощупь, что находится в руках. Игроки могут вытягивать предметы и самостоятельно. Победителю необходимо приготовить поощрительный приз.

Эту же игру можно провести другим способом.

Необходимо набрать множество мелких предметов и сложить их в небольшой мешочек. Каждый игрок поочередно опускает руку в этот мешочек и ухватывает там любую вещичку, но не вытаскивает ее. Не видя предмета, играющий должен назвать его, а затем вынуть и проверить правильность своего ответа.

Игра на развитие слуха

Для детей среднего школьного возраста.

Установите возле стола небольшую ширму, скрывающую его, и приготовьте предметы, издающие специфический звук. Для большого круга играющих лучше использовать звукозапись. Она дает больше возможностей и делает игру интереснее.

Подготовьте основной инвентарь. Играющие должны сесть спиной к ширме. В полной тишине они прослушивают звук и определяют, что происходит в данный момент. За каждый правильный ответ игрок получает жетон.

Для игры можно использовать такие звуки: скрип двери, помешивание ложкой в стакане, разрыв бумаги, поедание яблока, шум ветра, зажигание спички, шарканье ног по полу, открывание ящика, поворот ключа в замочной скважине и т. д.

«Юный натуралист»

Игра на развитие эстетического вкуса.

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игра проводится в несколько этапов. Первый называется «семицветик». Для него необходимы засушенные листья и цветы растений, ветки деревьев, а также различные бантики и оберточная бумага. Задача играющих – индивидуально составить сказочный букет, придумать ему название и необычным образом преподнести его ведущему, который как бы выполняет роль короля или королевы.

Второй этап носит название «океанариум». Задача игроков – под музыку волн при помощи пластики передать заданное настроение. Это могут быть различные плавные движения, покачивание, изображение рыб и подводных жителей. Оцениваются чувство ритма и пластичность.

Третий этап называется «живой уголок». Задание этого конкурса – изобразить свое любимое животное, стараясь как можно правдивее передать его пластику, движения и любимые позы. Победитель выбирается голосованием. Итоговым призом могут быть книги про живую природу или сувенирчики из натурального материала.

«Нас не видно и не слышно»

Игра на развитие слуха.

Для детей среднего школьного возраста.

Играющие берутся за руки и образуют круг. При помощи считалки выбирается ведущий. Ему завязывают глаза и помещают в круг. Задача игроков: по одному постараться подойти к нему так, чтобы он этого не услышал, и коснуться его рукой. Если ведущий все же услышал, то игрок выбывает из игры. Главное условие игры – полная тишина и сосредоточенность.

«Канатоходец»

Игра на развитие осязания.

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

На земле параллельно раскладываются две нити небольшой толщины. На обоих их концах устанавливаются флажки – старт и финиш. Играющие делятся на две команды. Каждая из них выстраивается напротив своей нити. Первым игрокам завязывают глаза – и, по команде ведущего, они должны преодолеть данное расстояние, не оступившись за линию. Если играющий наступает мимо нити, он выбывает из игры. В течение первого перехода часть команды выбывает, а оставшаяся продолжает соревнование. Если игра проводится в спортзале, играющие могут разуться, чтобы было легче чувствовать нить и не сбиться с пути. В каждом следующем туре нити следует заменять на более тонкие. Так, первый раз через носочек нить чувствуется хорошо, а в последнем – нить используется катушечная, то есть наименее ощутимая.

«Музыка и цвет»

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Играющие рассаживаются полукругом. Ведущий располагается напротив. Детям раздаются картонные квадраты разных цветов и оттенков. Ведущий на 2—3 минуты ставит какую-либо симфоническую, оркестровую или инструментальную музыку.

Задача играющих – поднять вверх квадрат, окрашенный в цвет, который, на их взгляд, передает то же настроение, что и слышимая музыка. Если кто-то из детей поднял квадрат, резко отличающийся цветом от поднятых остальными, ведущий просит его обосновать свое мнение, а затем продолжает коллективное обсуждение.

Игра научит детей сопоставлять оттенки цвета и краски музыки и находить между ними связь и отличие. По окончании игры можно попросить детей рассказать про цвета и ответить на вопросы типа: что это за цвет, на что он похож, какая музыка и инструменты ему соответствуют?

«Прославлялка»

Для детей среднего школьного возраста.

Игра научит детей выражать свои чувства, используя для этой цели прилагательные, а также разовьет у них чувство прекрасного.

Играющие рассаживаются по кругу. Ведущий дает одному игроку в руки любой предмет – яблоко, цветок, игрушку и т. д. Задача игроков: передавая предмет по кругу, прославлять его, то есть называть прилагательные, характеризующие его. Например, роза: красивая, розовая, нежная, милая, легкая, ароматная, чудесная. Основное требование к игрокам – не мешкать. Выигрывает тот, чей ответ окажется последним.

«Цепочка»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игра поможет детям определить и понять закономерность и взаимосвязь всех пяти чувств человека: слуха, обоняния, осязания, вкуса и зрения.

Играющие рассаживаются полукругом, а ведущий располагается напротив. Он показывает рисунок любого предмета. Задача играющих – составить полную цепочку связанных с ним чувств. Выигрывает тот, кто составит самую длинную цепочку. Задания для каждого игрока должны быть разными.

Например, яблоко. На вкус оно может быть сладкое и кислое.

По цвету: зеленое, красное, желтое, пестрое. По запаху: сладковатое и ароматное. На ощупь – круглое, а звук его будет ударным – падающим. Получается цепочка – яблоко, красное, сладкое, круглое, ароматное, ударное.

«Бессловесное послание»

Для детей среднего и старшего школьного возраста.

Играющие выстраиваются в цепочку и берутся за руки. Стоящий первым игрок должен послать последнему через прикосновение сигнал, выражающий какое-нибудь чувство, например чувство дружбы, ласки, любви, злобы и прочее. Для этого ему необходимо пожать руку стоящего рядом так, чтобы он понял, что означает это рукопожатие, и передал его по цепочке дальше. Когда сигнал будет принят последним, тот должен сказать вслух, что за послание он получил.

«Гример»

Для детей старшего школьного возраста.

Есть два способа проведения игры. В первом случае состояние человека играющие пытаются передать через мимику и цвет, а во втором – через грим. И в том, и в другом случае учитывается, насколько достоверно ребенок передал увиденное состояние человека.

Играющие тянут жетоны и устанавливают порядок участия. Затем рассаживаются полукругом. Первый игрок тянет карточку с заданием, а затем только при помощи мимики (без жестов) изображает заданное ему чувство или состояние человека. Остальные должны угадать. Задания могут быть такими: выразить злобу, усталость, веселье, хитрость, уныние, жалость и прочее.

Затем те же самые состояния необходимо выразить через цвет. Это поможет детям в дальнейшем наиболее правильно подобрать грим для следующего задания. Каждому ребенку выдаются лист бумаги, краски и кисти. На выполнение этой части игры отводится 3 минуты. После подбора цвета играющие должны объяснить, почему они считают, что именно этот цвет передает данное состояние человека. Выигрывает тот, кто правильнее изобразит заданное состояние человека и подберет ему цвет.

Во втором варианте игроки должны разделиться на пары и нанести на лицо партнера грим, характеризующий состояние человека, которое им было задано. Это также может быть веселье и радость (розовые щеки, морщинки у глаз), боль (сдвинутые брови, темный цвет лица), усталость (опухшие веки, опущенные уголки губ) и иные эмоции. Кроме грима, можно использовать и различные дополнения – парики, очки, банты и прочее. При этом о самом задании не должен знать никто, кроме самого гримера, чтобы потом проверить результат труда. То есть – выставить на суд зрителей загримированного и попросить их определить его состояние и чувства.

Игра на развитие осязания

Эту игру можно провести в несколько этапов. Она позволяет развить у детей осязание и обостряет их чувствительность.

Играющие садятся в ряд, кладут руки на колени, им всем завязывают глаза. Ведущий поочередно подходит к каждому и прикасается к его руке каким-нибудь предметом. Задача играющего – определить, что это было и из чего изготовлено. Используемые в игре предметы должны быть различны по материалу: металл (холодный), ткань – шелк (легкий или скользкий), шерсть (мохнатая и колючая), мех (пушистый), дерево (шершавое) и прочее. Выигрывает тот, кто допустит меньше ошибок в ответах.

Во втором варианте задание немного меняется. Играющие сидят полукругом, но глаза завязываются только тому, кто в данный момент выполняет задание. Ему в руки дается корзина с фруктами, ягодами и цветами. Задача игрока, вынимая из корзины по одной вещи, на ощупь определить, что это. Содержимое корзины для каждого играющего следует менять.

Туда можно поместить яблоки, помидоры, изюм, печенье, ромашку, цветок астры и прочее. Выигрывает тот, кто допустит меньше ошибок.

«Ветер и парусники»

Для детей среднего школьного возраста.

Игра поможет детям не только познакомиться с основными сторонами света, но и разовьет у них ассоциативное мышление и способность образно воспроизводить свои чувства. Сама игра проводится под тихую, мелодичную музыку.

Играющие встают в круг, а ведущий – в центр. Роль «ветра» выполняет ведущий, а роль «парусников» дети. Игра начинается с прочтения небольшого четверостишия.

Ветер сильный, ветер мощный,
Он для паруса помощник.
Он направит, повернет
И домой всегда вернет.

Затем под тихую, спокойную музыку ведущий говорит: «Ветер дует с севера». Задача «парусников» развернуться в направлении ветра, то есть лицом на юг. Когда ведущий говорит: «Ветер дует с запада», все поворачиваются лицом к востоку, если «буря», то «парусники» кружатся на одном месте. По команде «переменно» играющие должны стоять на месте, покачиваясь, а по команде «штиль» замереть. С каждым разом темп игры увеличивается. Если играющий ошибается, он выходит из игры. Побеждает тот, кто сделает меньше ошибок.

«Угадай, чей голосок»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Играющие встают в круг, не держась за руки, ведущий в центр. Ему завязывают глаза. По команде круг начинает движение в одну сторону и говорит:

Встали детки в ровный круг,
Развернулись резко вдруг.
И сказали: «скок-скок-скок»,
Разгадай, чей голосок.

Слова «скок-скок-скок» произносит только один из игроков. Задача ведущего – угадать, кто сказал эти слова. Если он отгадывает, то меняется местами с игроком, если нет, игра продолжается дальше.

«Рыжая лиса и зайцы»

Для детей среднего школьного возраста.

Игра на развитие умения определять и чувствовать замыслы человека по лицу.

Играющие встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. Вне круга рисуют дом лисы. Затем все играющие закрывают глаза, а ведущий обходит круг и дотрагивается до одного из игроков – он и становится лисой, остальные – зайцами. После этого все открывают глаза и внимательно смотрят друг на друга, стараясь определить, кто же является лисой. Лиса старается себя не выдавать. Затем три раза хлопают в ладоши и хором спрашивают: «Рыжая лиса, где ты?» и смотрят друг на друга. После третьего повторения лиса откликается: «Вот я», и начинает всех ловить. Пойманных она помещает в свой дом. Выигрывает тот, кого лиса поймать не сможет.

«Гармония»

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игра на развитие чувства гармонии и уравновешенности.

Ведущий просит играющих поднять ногу и далее таким же образом выполнять все последующие его задания. Те, кто не удерживает равновесия и встает на обе ноги, выбывает. Задания могут быть следующими: изобразить птицу в полете, цаплю на болоте, танцора, пьяного человека и прочие фигуры.

«Лесные звуки»

Игра на развитие слуха.

Для детей младшего и среднего школьного возраста.

Игра проводится на лесной поляне. Все рассаживаются в круг и им завязываются глаза. Ведущий, используя разные лесные предметы, воспроизводит различные шумовые эффекты леса: хруст ветки, шелест травы, шум упавшей шишки и т. д., а играющие должны их угадать. После воспроизведения пяти таких шумов играющие снимают повязки и записывают свои ответы на листочек, а ведущий сверяет их. Побеждает игрок, сделавший меньше ошибок.

Заключение

Итак, закончена книга, и мы надеемся, что она не вызовет бурной критики читателей. В заключение хотелось бы еще раз обратить наших взрослых читателей на некоторые моменты, которые в своем роде являются своеобразными «китами», основой, держащей принципы воспитания.

Стрессы, ухудшающаяся с каждым годом экологическая обстановка, слабая нервная система, неправильный образ жизни – сколько раз взрослым людям приходится жаловаться на все это, да и еще многое другое. Интересно, что в эти моменты мы практически не задумываемся о том, что дети страдают от перечисленного ничуть не меньше, а наоборот, гораздо сильнее. Взрослым свойственно думать, что у их детей вообще не может быть никаких проблем, если они сыты и тепло одеты. Тем не менее, психологические проблемы встречаются у детей едва ли не чаще, чем у взрослых.

Но если взрослый человек способен справиться со своими внутренними кризисами в одиночку или, например, обратиться к помощи профессионального психоаналитика, то ребенок подчас даже не в состоянии выразить словами свое состояние. И если родители постоянно заняты работой и не могут, а порой просто не желают видеть, что переживает их ребенок, то подобное может стать основой для серьезных бед, начиная от комплекса неполноценности и заканчивая социофобией.

Взрослые должны быть внимательны к детям. Ни в коем случае не стоит игнорировать плохое настроение, принимая его за простой каприз. Следует непременно разобраться в том, что стало причиной этого плохого настроения. Может быть, ребенок обиделся на что-то несущественное, и это теперь отравляет его существование. Полагая, что если не обращать на это внимания, ребенок вскоре успокоится, взрослые совершают одну из самых распространенных ошибок.

Игры, собранные в данной книге, помогут развитию ребенка.

Под этим развитием подразумевается и уверенность в себе, и способность управлять эмоциями, и быстрота реакции, и повышение коммуникабельности. В общем, все то, что необходимо человеку в жизни для ощущения себя здоровым и самодостаточным человеком.

Кроме того, игры, приведенные в книге, помогут подготовить ребенка к отношениям в школе. Развивая с их помощью внимание, память и воображение, взрослые способствуют лучшей адаптации ребенка в школьном коллективе и обстановке.

В общем, вывод напрашивается сам собой: игры выполняют очень важную функцию в жизни ребенка, а значит, их должны знать и взрослые. Данная книга поможет и тем, и другим в лучшем понимании жизни.